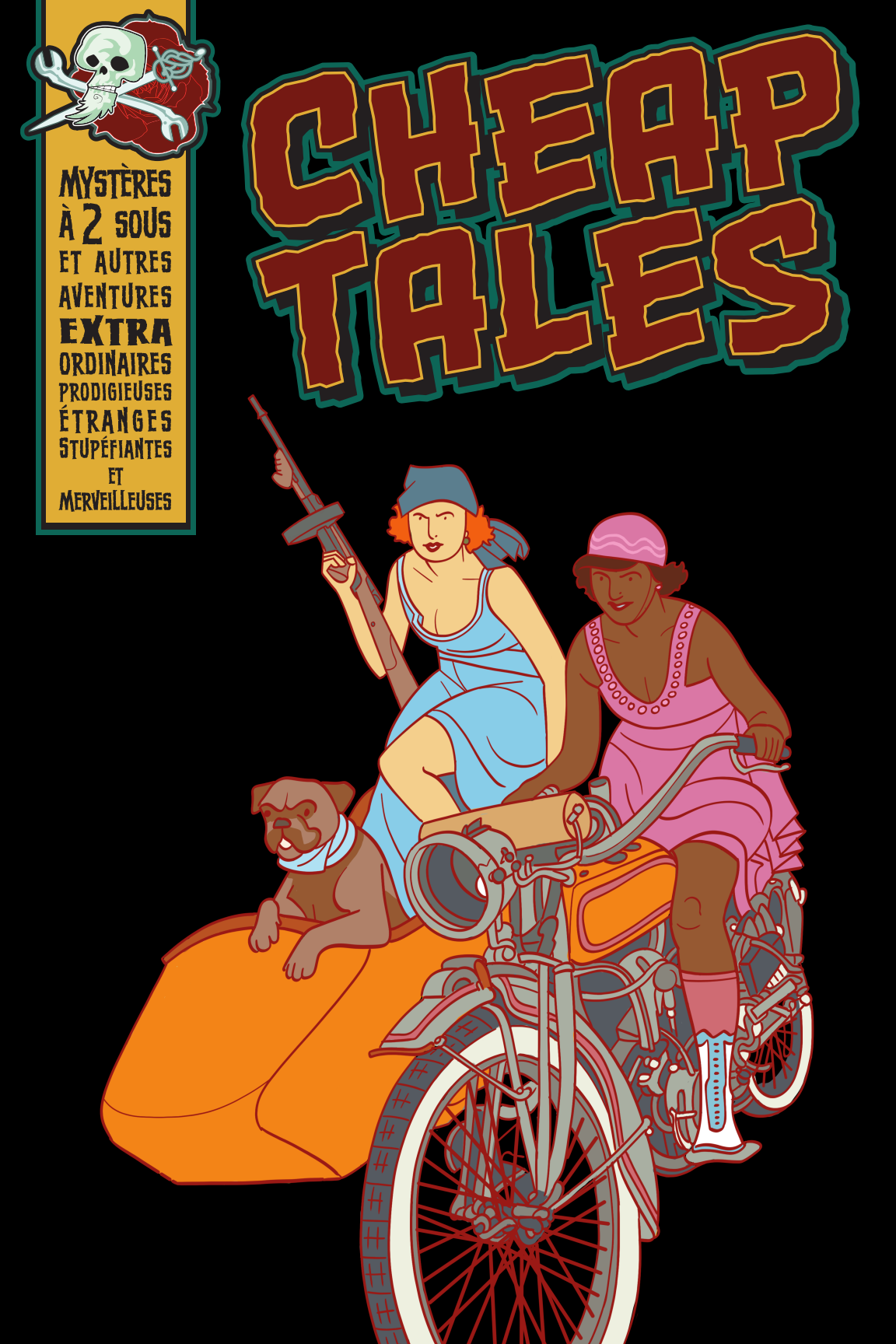
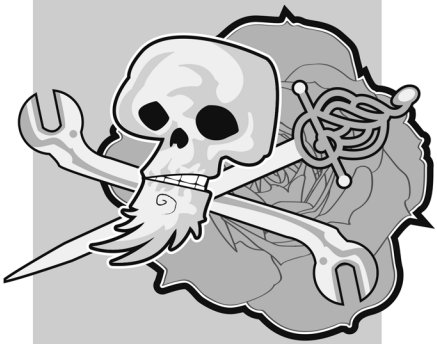

CHEAP TALES
MYSTÈRES À 2 SOUS ET AUTRES AVENTURES EXTRA ORDINAIRES PRODIGIEUSES ÉTRANGES STUPÉFIANTES ET MERVEILLEUSES

De toutes les îles enchantées, le pays imaginaire est le plus douillet, le plus compact, pas du tout étalé et démesuré avec des distances interminables entre une aventure et une autre, mais, au contraire, agréablement concentré.



# CHEAP TALES

**Textes et illustrations :**
John Grumph

**Corrections :**
Matthieu Chalaux

Basé sur les règles de *Barbarians of Lemuria*, par **Simon Washbourne**

## INTRODUCTION

**Cheap Tales** *est un ensemble de mécaniques et d'outils de jeu de rôle, inspiré par les règles de Barbarians of Lemuria, par Simon Washbourne. Ces règles furent d'abord publiées dans « Les Mille-Marches », aux éditions John Doe, avec l'autorisation de l'auteur.*

**Cheap Tales** *est taillé pour du pulp nerveux et musclé, de l'aventure emportée et bondissante dans des univers plutôt modernes, avec ou sans magie, avec son lot d'espions, d'explorateurs, de détectives, de mystères, de conspirations et de méchants charismatiques – pensez Benjamin Gates, Indiana Jones, Tintin et Milou, Hellboy, Serials des années 40 et séries télévisées des années 80…*

# Comment ça marche : Les règles au plus simple en cinq étapes

1. Pour tester la réussite d'une action par son personnage, la joueuse lance 2d6 et ajoute la valeur de la **QUALITÉ** la plus appropriée.

2. Si le personnage est en combat ou impliqué dans une situation aventureuse, dangereuse, qui doit mobiliser ses instincts et ses capacités naturelles, la joueuse ajoute la valeur du **TALENT** le plus approprié au score de la qualité.

OU, si son personnage doit mobiliser des connaissances particulières, des savoir-faire techniques, des spécialités ou faire appel à ses contacts professionnels, elle ajoute la valeur d'un **APPRENTISSAGE** approprié au score de la qualité.

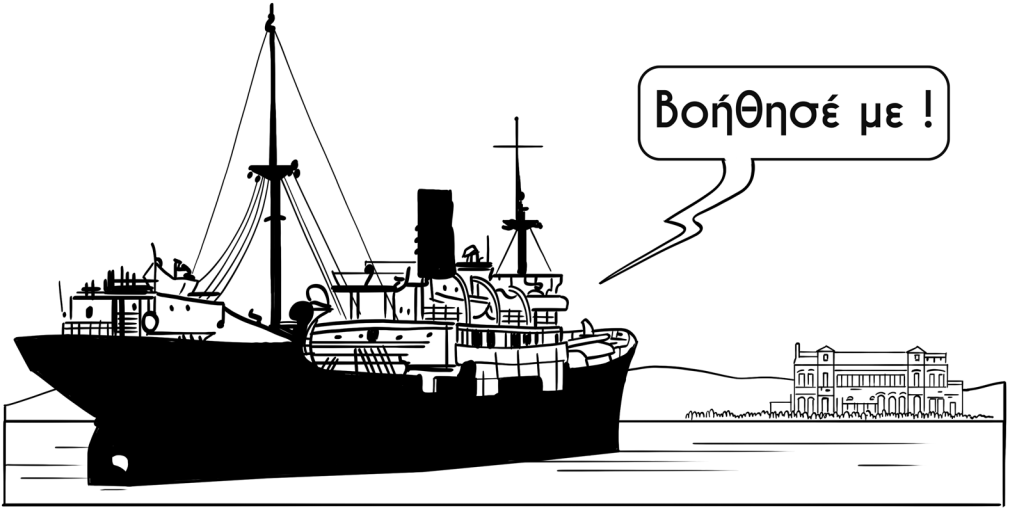
3. Si son personnage possède un **ASPECT** approprié qui peut être considéré comme un avantage pour accomplir l'action, la joueuse lance 3d6 et garde les deux meilleurs. Si cet aspect est une faiblesse ou un désavantage, elle lance 3d6 et garde les deux moins bons pour calculer le résultat final.

4. Si l'action entreprise est **DIFFICILE**, le jet reçoit un malus variable, de -2 à -6, à moins qu'il ne s'agisse de la défense de l'adversaire.

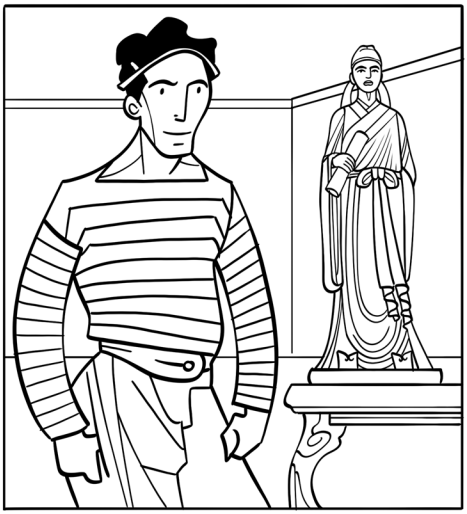
5. L'action est **UN SUCCÈS** si le total est supérieur ou égal à 9.

Ces règles suffisent pour résoudre la plupart des situations. Les pages suivantes ajoutent quelques éléments additionnels et entrent en détail dans l'explication des termes et de leurs applications.

**On notera que les calculs sont toujours arrondis à l'avantage des joueuses.**



**Aniketos Mitsotakis** est un jeune aventurier venu du Pirée, marin, trafiquant d'art, explorateur et séducteur. Dans ces folles années 20, il a eu l'occasion de voir bien des choses étranges et de combattre quelques criminels déments pour arriver à ses propres fins. Voici sa feuille de personnage :



# CHEAP TALES

**Nom** Aniketos Mitsotakis

**Description** Jeune aventurier grec

XP ___ / ___

Points de vie: 13 — Sonné ___

Points de pouvoir: 12

Points d'héroïsme: 15

| Qualités | | Talents | | Apprentissages | |
|---|---|---|---|---|---|
| Vigueur | 0 | Adrénaline | 1 | Marin | 2 |
| Agilité | 1 | Vaillance | 1 | Trafiquant d'art | 1 |
| Esprit | 2 | Concentration | 1 | Bagarreur | 1 |
| Chance | 1 | Éveil | 1 | Homme du monde | 0 |

**Atouts**

Dur à cuire

**Aspects**

Beau gosse, le sourire narquois et l'œil qui frise

Pas né de la dernière pluie

Enfant du Pirée, descendant d'Ulysse

Déterminé à tracer sa route envers et contre tout

**Inventaire**

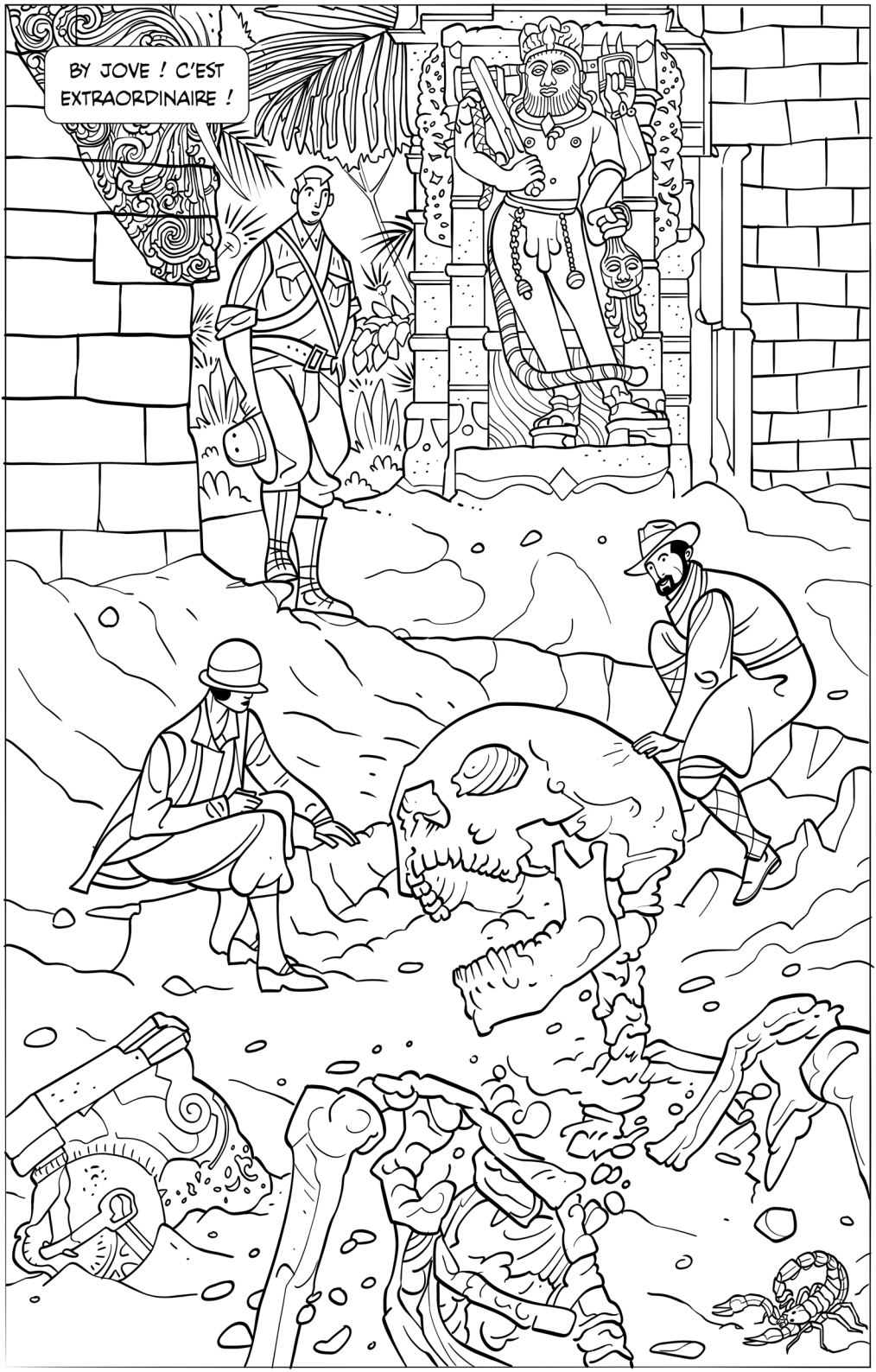
Revolver de poche, au cas où

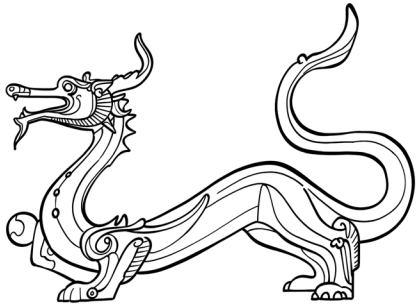
Blouson de cuir d'aviateur

Sac de marin pour départs rapides

Quelques pièces d'or bien cachées

Un passeport toujours en règle


BY JOVE ! C'EST EXTRAORDINAIRE !



# Le Personnage

## Créer un personnage

**Qualités.** La joueuse répartit quatre points entre les qualités de son personnage, avec un maximum de 3. Elle peut choisir de mettre un -1 dans une qualité pour gagner un point supplémentaire ailleurs.

**Talents.** Elle répartit quatre points entre les talents de son personnage, avec un maximum de 3. Elle peut choisir de mettre un -1 dans l'un d'entre eux.

**Apprentissages.** Elle choisit quatre apprentissages, puis répartit quatre points entre eux, avec un minimum de 0 et un maximum de 3 – un apprentissage à 0 assure au personnage de pouvoir effectuer un jet dans le domaine, même s'il n'est pas très bon.

**Aspects.** La joueuse choisit quatre aspects.

**Atouts.** Le personnage possède un atout. Chaque atout supplémentaire lui coûte 2 points d'héroïsme.

**Points de vie et de pouvoir.** La joueuse peut calculer les valeurs des deux compteurs. Les points de vie sont égaux à 10 + la moyenne de la Vigueur et de l'Agilité. Pour les personnages, les points de pouvoir sont égaux 10 + la moyenne de l'Esprit et de la Chance.

**Points d'héroïsme.** La joueuse peut noter le nombre de points d'héroïsme dont dispose son personnage, c'est-à-dire 15 pour une campagne ou 5 pour une aventure isolée (moins ceux sacrifiés pour prendre des atouts supplémentaires).

**Inventaire.** La joueuse choisit cinq objets qu'elle considère comme importants pour le personnage, au moins au début de ses aventures.

**Finitions.** Il reste à donner un nom au personnage, qui ne soit ni impossible à prononcer, ni ridicule, et à le décrire au reste de la table, à la maîtresse de jeu et aux autres joueuses.

# COMPARER

Les qualités, les talents et les apprentissages du personnage sont définis par un score compris entre -1 et 5 (exceptionnellement plus). Un homme banal, un passant sans importance, possède un score de 0 dans ses qualités et talents et un score de 0 à 2 dans ses apprentissages. Les spécialistes sont généralement mieux entraînés.

Voici quelques exemples de personnages. La valeur indiquée prend en compte l'addition d'une qualité d'une part et d'un talent ou d'un apprentissage d'autre part, pour obtenir un score final de 0 à 10+.

| Valeur | Combat | Aventures | Savoir | Occultisme |
|---|---|---|---|---|
| 0 à 2 – normal | Un conscrit après quelques mois de classe. | Un marin de la Marchande faisant son premier tour du monde. | Un jeune professeur d'histoire en lycée. | Un mystique qui tient une librairie ésotérique dans une petite rue de province. |
| 3 à 5 – expert | Un maître d'arme consulté par l'armée et la police. | Un endurci, passé par les bandes des fortifs et la centrale de Clairvaux. | Un professeur d'université poussiéreux, mais passionné par son sujet. | Un petit maître de la kabbale. |
| 6 à 8 – maître | Un poilu, vétéran des coups de main du Capitaine Conan. | Un chef caravanier, brigand et contrebandier des routes de la soie. | Un polymathe dilettante, curieux et attentif. | Un prodige entraîné, membre influent des Stormchasers. |
| 9 à 12 – grand maître | Shiro Saigo, un des plus grands maîtres du Judo. | Marga d'Andurain, aventurière orientaliste et trafiquante d'art. | Moshé Benzarara, antiquaire et bouquiniste. | Annie Besant, théosophe et mage. |
| 13 et + – légende | Shu Lien, immortelle et chevalier des collines. | Randolf Carter, explorateur des contrées du rêve. | Ali Ousmane Keita, conservateur de la bibliothèque sacrée de Tombouctou. | Juda Loew ben Bezalel, le plus grand rabbin de Prague et le créateur du Golem. |

ELLE NE DOIT PAS NOUS ÉCHAPPER !
NOUS DEVONS RETROUVER LES MICROFILMS COÛTE QUE COÛTE !

# Les qualités

Les qualités représentent les capacités primordiales du personnage. La joueuse ajoute la valeur d'une qualité à tous les jets de dés ou presque. Les qualités permettent aussi de calculer certains éléments comme les points de vie et de pouvoir. Ces qualités forment l'ossature du personnage et si elles n'en définissent pas les détails et la couleur, elles déterminent et influent sur ce qu'il peut faire et ce qu'il est.

## Vigueur

Le personnage utilise cette qualité pour :

- Courir assez vite et assez longtemps pour porter ce message important à l'autre bout du pays.
- Creuser une tranchée défensive efficace avant que les adversaires ne chargent.
- Fracasser une porte, son chambranle et le mur autour afin d'intervenir pour libérer des otages.
- Plier et écarter une plaque de tôle pour rejoindre l'intérieur d'un navire englouti.
- Intimider le chef du gang de rue en faisant rouler ses muscles.
- Résister au poison insidieux que la belle blonde a versé discrètement dans son verre.
- Soulever une statue de marbre pour dégager son compagnon coincé dessous.
- Saisir et immobiliser son adversaire pour le capturer.

## Agilité

Le personnage utilise cette qualité pour :

- Sauter d'une voiture en mouvement et rouler sur la chaussée sans se faire mal.
- Escalader prestement le haut mur d'une propriété alors qu'il pleut à verse.
- Attraper un vase Ming avant qu'il ne s'écrase au sol.
- Bondir d'un toit à un autre lors d'une poursuite trépidante.
- Se dissimuler dans les buissons pour espionner une conversation qui ne le regarde pas.
- Jeter la boulette de viande empoisonnée pile poil dans la gamelle du chien de garde.
- Manipuler avec précaution les composantes chimiques de la bombe pour la désamorcer.
- Réparer le moteur du hors-bord avant qu'il n'atteigne la côte et les récifs.

## ESPRIT

Le personnage utilise cette qualité pour :

- Se rappeler d'un fait important qu'il a lu dans les journaux.
- Faire appel aux connaissances qu'il a engrangées dans ses domaines de spécialité.
- Trouver les arguments pour convaincre un interlocuteur ou négocier un accord.
- Improviser quelques mensonges bien sentis afin qu'on le laisse passer.
- Fouiller soigneusement une pièce.
- Menacer une personne afin qu'elle réponde à ses questions.
- Repérer le tireur embusqué dans les bâtiments en ruine de l'autre côté du fleuve.
- Canaliser et utiliser son pouvoir afin de déclencher un effet magique.

## CHANCE

Le personnage utilise cette qualité pour :

- Trouver un indice important au cours d'une enquête.
- Tomber sur une porte mal fermée à l'arrière d'un bâtiment.
- S'assurer que les policiers regardent ailleurs au moment où il passe.
- Glisser sur un tas de paille ou dans une poubelle ouverte après être passé au travers de la fenêtre.
- Actionner par hasard le mécanisme du passage secret.
- Apercevoir un mouvement suspect au sein d'une foule un peu dense.
- Avoir l'intuition que quelque chose va mal tourner.
- Ne pas déclencher ce piège vicieux qui va lui emporter la jambe.

# Les talents

Les talents sont communs à tous les aventuriers. Ce sont les aptitudes fondamentales qu'ils doivent constamment éprouver pour survivre et avancer en dépit des obstacles. Bien qu'ils puissent être développés, les talents ne sont pas des techniques précises, mais bien ces dispositions naturelles, instinctives, dont sont dotés les grands héros. Ces talents viennent en renfort des qualités lors de nombreux jets – lorsqu'il faut se battre, surmonter des imprévus ou agir sous le coup de l'urgence.

## Adrénaline

Le personnage utilise ce talent pour :

- Réagir lorsqu'une voiture lui fonce dessus tous feux allumés.
- Utiliser l'élan de l'instant pour accomplir une prouesse physique.
- Résister à la fatigue et à la douleur alors qu'il doit continuer à agir.
- Convaincre un auditoire par l'énergie qu'il dégage.
- Travailler dans l'urgence et accomplir ses taches en un temps record.

## Vaillance

Le personnage utilise ce talent pour :

- Porter des attaques à l'arme blanche au corps à corps.
- Utiliser ses pieds et ses poings pour aplatir ses adversaires.
- Résister à la peur quand il fait face à un monstre indicible.
- Secouer ses camarades et leur remonter le moral.
- Avoir le courage d'inviter cette fille à dîner.

## Concentration

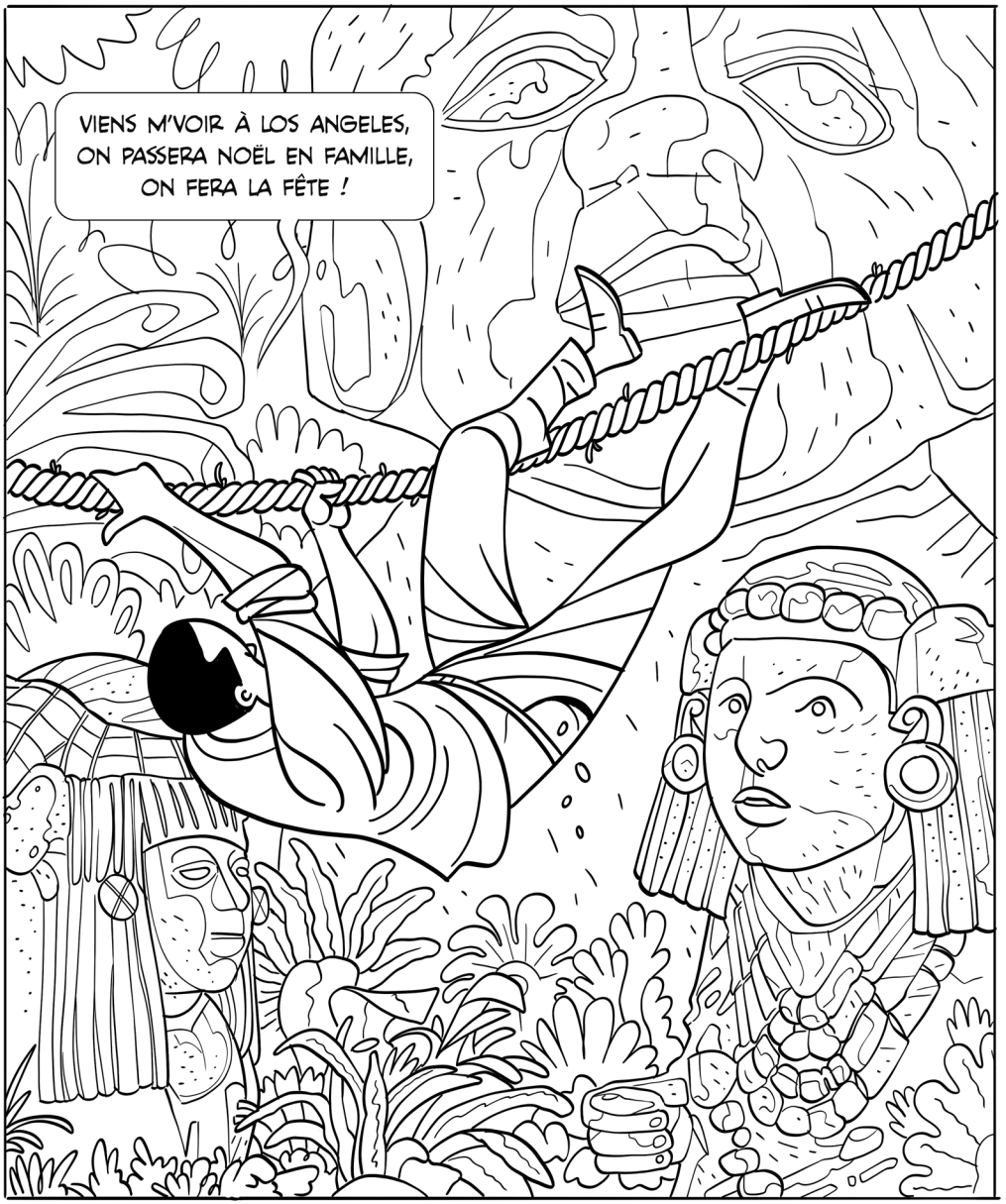
Le personnage utilise ce talent pour :

- Viser une cible avec une arme à projectile, une arme de jet ou un gros caillou.
- Effectuer des réglages fins sur une machine.
- Piloter adroitement son bolide lors d'une course-poursuite.
- Ne pas perdre patience quand il surveille un suspect depuis des heures.
- Continuer à incanter tranquillement alors que le monde part en vrille tout autour de lui.

# Éveil

Le personnage utilise ce talent pour :

- Se défendre en combat en esquivant les coups ou en leur opposant une parade.
- Se protéger alors qu'un piège se déclenche qui va l'emporter.
- Repérer ses ennemis et les embuscades qu'ils dressent sur son chemin.
- Trouver un endroit couvert où s'abriter.
- Se réveiller en sursaut un instant avant que la dague de l'assassin ne le frappe.



# Les apprentissages

Les apprentissages sont toutes les choses que le personnage a apprises et qui ne sont pas propres à son caractère naturel comme les talents – qu'il s'agisse de véritables études professionnelles ou de connaissances inculquées par ses parents et amis. Chaque apprentissage regroupe une grande variété de compétences et de spécialités, ainsi que de relations. Les domaines de plusieurs apprentissages peuvent tout à fait se chevaucher, car chacun apporte un éclairage différent à la manière d'aborder ou d'accomplir une action.

Le personnage utilise ses apprentissages pour :

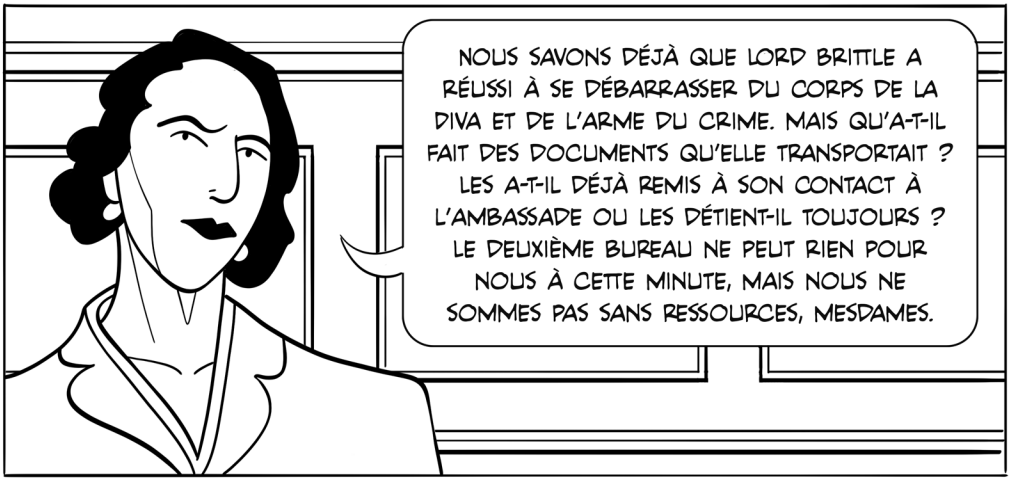
- Effectuer des gestes techniques précis qui demandent un entraînement.
- Se comporter correctement en société dans les circonstances où l'apprentissage est utile.
- Se rappeler d'informations pertinentes ou de savoirs particuliers.
- Contacter des gens liés à la pratique et s'entretenir avec eux.

La joueuse peut inventer librement les apprentissages que son personnage a développé, avec l'approbation de la maîtresse de jeu et en respectant le cadre de jeu proposé. Il peut s'agir :

- **D'un métier** – détective, danseuse exotique, garde du corps, conducteur de bus, etc.
- **D'une éducation ou d'une culture** – noble, gamin des rues, communiste, mauvais garçon, indien des plaines, etc.
- **D'un don magique ou d'une capacité hors norme** – sorcier, pyrokinésie, maître des ombres et du vent, etc. (cf. La magie page 51).

*Est un apprentissage toute activité, pouvoir magique, don, métier, loisir, art, dont il est possible de dire qu'on est meilleur qu'un autre. Ainsi, être un ogre n'est pas un apprentissage, car on n'est pas plus ogre qu'un autre ogre. Mais un pratiquant d'arts martiaux, un musicien, un voleur, un policier, un inspecteur des impôts, une strip-teaseuse ou un magicien peuvent être meilleurs qu'une autre personne pratiquant la même activité.*

**Quelques exemples d'apprentissages** : Acolyte ; Acrobate ; Acteur ; Agriculteur ; Alchimiste ; Analyste financier ; Anthropologue judiciaire ; Antiquaire ; Apothicaire ; Appréciateur ; Archéologue ; Arnaqueur ; Artificier ; Artisan ; Artiste ; Assassin ; Assistante sociale ; Avocat ; Avoué ; Bagnard ; Baleinier ; Barbare ; Barde ; Barman ; Bateleur ; Bibliothécaire ; Boucher ; Bourreau ; Bûcheron ; Bureaucrate ; Cambrioleur ; Capitaine ; Caravanier ; Cartographe ; Catcheur ; Chasseur ; Chasseur de primes ; Chauffeur de taxi ; Chauffeur routier ; Chroniqueur ; Clochard ; Cocher ; Collecteur d'impôts ; Colporteur ; Comédien ; Conducteur de train ; Conservateur de musée ; Contrebandier ; Courtisane ; Cuisinier ; Danseur-se exotique ; Dealer ; Détective privé ; Détrousseur ; Dilettante ; Diplomate ; Directeur des ressources humaines ; Domestique ; Éboueur ; Éclaireur ; Écrivain ; Écuyer ; Éducateur de rue ; Égoutier ; Électronicien ; Élève des Beaux-arts ; Érudit ; Escamoteur ; Escort girl/boy ; Espion ; Estudiant ; Explorateur ; Fauconnier ; Faussaire ; Forban ; Fouineur ; Fournisseur de drogues ; Galérien ; Galopin ; Gangster ; Garde du corps ; Garde-chasse ; Gérant de comptoir ; Gitan ; Guérillero ; Guide ; Guide urbain ; Herboriste ; Homme-médecine ; Hors-la-loi ; Incendiaire ; Infirmier ; Ingénieur ; Instituteur ; Intendant ; Journaliste ; Juge d'armes ; Maître d'armes ; Majordome ; Malandrin ; Maquignon ; Marchand ; Marchand d'esclaves ; Marin ; Marionnettiste ; Médecin ; Mendiant ; Mercenaire ; Missionnaire ; Mobilard ; Moine ; Monte-en-l'air ; Mousquetaire ; Musicien ; Navigateur ; Noble ; Officier ; Ouvrier ; Palefrenier ; Paysan ; Pêcheur ; Petit rat de l'opéra ; Pilote d'avion ; Pilote fluvial ; Policier de la municipale ; Politicien ; Précepteur ; Prédicateur ; Prestidigitateur ; Prêtre ; Professeur ; Prospecteur ; Psychiatre ; Receleur ; Recruteur ; Sage-femme ; Sentinelle ; Skalde ; Soldat ; Souteneur ; Sportif de haut niveau ; Thanatopracteur ; Torero ; Trappeur ; Universitaire ; Veneur ; Videur physionomiste.



# Les aspects

Les aspects décrivent l'histoire, les valeurs et le caractère du personnage – ce sont tous les éléments qui le façonnent en profondeur. La joueuse est invitée à écrire ses aspects de la manière qui lui convient le plus.

Il peut s'agir :

**D'une valeur morale ou politique, d'une croyance, d'une éthique, d'un choix personnel concernant ce qui doit être fait, quelles que soient les circonstances :**

- C'est un bon jour pour mourir.
- Je protège ceux que j'aime.
- L'honneur est la carapace des faibles.
- La famille d'abord.
- La gloire est éternelle.
- On doit le respect à un adversaire méritant.
- Pour Dieu, le pays et le Roi.
- Tenir quand d'autres tombent.
- Tuer est toujours un mauvais choix.
- Vaincre ou mourir.

**D'un comportement réflexe, d'une habitude, d'un goût, d'une manie ou d'une inclinaison :**

- Ce sont les derniers mètres qui comptent.
- Des yeux dans le dos.
- Jamais sans mon flingue.
- Je veux savoir.
- L'habit fait le moine.
- Ne faire confiance à personne.
- Ne rien dire, ne rien montrer.
- Rien de personnel, compadre, juste les affaires.
- Toujours anticiper, même au dernier moment.
- Un sourire aux lèvres et toutes les portes s'ouvrent.

**D'une qualité personnelle, d'un don, d'une nature profonde et inaltérable :**

- Aussi vieille que le monde.
- Calme dans la tempête, tempétueux au calme.
- Créature de la nuit, ombre parmi les ombres.
- Debout ! Les damnés de la terre ! Debout ! Les forçats de la faim !

- Goûter aux fruits défendus.
- Hargneuse et bagarreuse qui prend tout personnellement.
- Maître du feu, son esclave aussi.
- Mener la chasse.
- Notre Père, qui es aux cieux, que ton Nom soit sanctifié...
- Un cœur gros comme ça.

**D'une spécialité, d'un savoir-faire spécifique, d'une formation transversale qui peut s'appliquer à plusieurs apprentissages :**

- Ancien médecin colonial, spécialiste des maladies tropicales, de son palu en particulier.
- Beau comme Adonis, aussi naïf que Mars.
- De la route j'ai fait ma maison.
- Gracieux certes, hautain certainement.
- Habitant des montagnes du Haut Ri'geen.
- J'en ai trop vu pour encore m'émouvoir.
- La technologie rend les hommes égaux.
- Servir un cocktail, c'est lire l'âme de son client.
- Un athlète accompli à la cheville fragile.
- Une fortune en fidéicommis... quand j'aurai 21 ans.

**D'une relation intime avec une personne, un lieu, un objet, une organisation :**

- Alfred ! Ma valise !
- Conservateur des antiquités nomades au Palazzo Orfei.
- Discret officier du Second Bureau.
- Héritière de la Maison de Polia-Radzini.
- Invité de tous les pinces-fesses de Paris.
- Je suis la quatrième épée du Seigneur d'Alamut.
- Membre de la 36ème chambre.
- Guide de Paris cataphile.
- Un amour caché.
- Un réseau d'informateurs bien implanté.

**D'une réputation particulière, liée à une époque ou un lieu :**

- Le boucher de Khartoub.
- J'étais le chien du Roi.
- Le type à voir en ville.
- J'ai tué des gens pour moins que ça.
- Payer ses dettes, toutes ses dettes.
- Je ne suis pas à vendre, mais vous pouvez m'acheter.
- Ancien de la centrale de Clairvaux.
- J'ai fait les bat' d'Aff et la Légion !
- Une légion d'honneur et quelques médailles.
- À la une de tous les quotidiens...

**Les aspects possèdent néanmoins certaines caractéristiques particulières :**

- Un aspect n'a pas de score.
- Un aspect est à la fois une qualité et un défaut, un avantage et une faiblesse – en tout cas la plupart du temps. Tout dépend des circonstances et la maîtresse de jeu, comme la joueuse, doivent être particulièrement attentives à toujours relier l'utilisation d'un aspect à la situation présente.

*Un personnage peut posséder un aspect « Toujours fourré dans les mauvais coups », ce qui peut l'amener à trouver aisément des plans pour se faire de l'argent et donne de bonnes occasions à la maîtresse de jeu de le coincer. Mais il reste un aspect illustratif et peu aisé à activer. La joueuse aurait pu écrire « Toujours fourré dans les mauvais coups, j'ai plus d'un tour dans mon sac ». Instantanément, il décrit à la fois une faiblesse et une force, explique comment il a acquis cette force et donne des billes à la maîtresse de jeu pour récupérer des points d'héroïsme. D'autres exemples ? « Une gueule d'ange comme ça, elle est forcément inoffensive » ; « Rien ne doit rester au hasard, je suis un maniaque du détail. »*

Un aspect n'a d'intérêt que s'il peut être activé, en bien ou en mal. En choisissant un aspect, la joueuse désigne à la maîtresse de jeu ce qu'elle a envie de jouer, les situations dans lesquelles elle veut être plongée. La maîtresse de jeu doit être particulièrement attentive aux aspects choisis par ses joueuses afin de les refuser si elle estime qu'ils ne serviront jamais ou afin de prévoir, si besoin, des moments spécifiques dans les aventures qu'elle propose.

*Un aspect peut avoir des domaines d'application larges ou étroits, mais cela n'a, en fait, aucune importance et un personnage ne sera pas un immonde gros bill parce qu'il possède un aspect « Bon au combat ». Plus un aspect semble puissant, plus il porte en lui les germes de sa propre mortalité – le type « bon au combat » aura du mal à imaginer d'autres solutions, sera belliciste, pourra être forcé de répondre aux moindres provocations – et qui sait si, dans le feu de l'instant, il ne tapera un peu trop fort sur la mauvaise personne. La maîtresse de jeu doit ainsi jouer de la carotte et du bâton, en activant les faiblesses des personnages quand elle pense que c'est nécessaire pour l'histoire. La seule exception peut-être, à éviter absolument, est l'aspect « Chuck Norris ».*

Les joueuses peuvent travailler leurs aspects sur plusieurs séances. Si une joueuse a quelques idées générales, cela peut suffire pour se lancer. Ensuite, il sera toujours temps de les affiner, de les préciser et de trouver la formulation la plus appropriée. De même, on peut commencer sans avoir quatre aspects sur la feuille, mais seulement deux ou trois. Jouez vite, vous finirez plus tard…

# Les atouts

Les atouts sont des éléments qui n'ont qu'un impact purement technique sur le personnage et lui permettent d'évoluer dans certains domaines secondaires. La joueuse peut choisir un atout dans la liste suivante et jusqu'à deux atouts supplémentaires en dépensant deux points d'héroïsme pour chacun. Les atouts suivis d'un (*) peuvent être choisis plusieurs fois, soit à la création, soit plus tard avec de l'expérience.

**Cogneur** *. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de dégâts au corps à corps. La joueuse peut renommer cet atout pour mieux coller à ses méthodes propres : *En finesse, Crevard...*

**Combat à deux armes**. Quand le personnage utilise deux armes (deux lames, deux pistolets, une lame et un pistolet), la joueuse choisit à chaque tour si son personnage obtient un bonus de +2 aux dégâts ou un bonus de +1 en Éveil pour calculer sa défense.

**Doué**. Le personnage gagne 1 point dans l'une de ses qualités. Il peut désormais avoir un score maximum de 4 dans cette qualité à la création – la joueuse ne peut choisir cet atout qu'à la création du personnage.

**Dur à cuire** *. Le personnage possède 2 points de vie supplémentaires.

**Éduqué**. La joueuse répartit 2 points entre un ou plusieurs des apprentissages de son personnage. Ce dernier peut désormais avoir un score maximum de 5 dans ceux-ci à la création – la joueuse ne peut choisir cet atout qu'à la création du personnage.

**Foudroyant** *. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts infligés par magie.

**Mystique** *. Le personnage possède 2 points de pouvoir supplémentaires.

**Précis** *. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de dégâts à distance.

**Solide**. Le personnage possède 1 point de protection naturel.

**Talentueux**. Le personnage gagne 1 point dans l'un de ses talents. Il peut désormais avoir un score maximum de 4 dans celui-ci à la création – la joueuse ne peut choisir cet atout qu'à la création du personnage.

**Techniques martiales** *. La joueuse choisit l'un des apprentissages de son personnage. Elle peut l'utiliser une fois de plus par combat pour placer une botte ou un mouvement spécial (cf. page 43). La joueuse peut choisir cet atout plusieurs fois pour le même apprentissage ou pour des apprentissages différents.

## Les points de vie

Les points de vie sont égaux à 10 + la moyenne de la Vigueur et de l'Agilité, plus les éventuels atouts applicables.

Les points de vie mesurent l'énergie du personnage et sa volonté de vivre. Au cours des combats, lors d'un accident ou à cause d'un danger quelconque, le personnage peut perdre des points de vie. Il peut alors être blessé ou même tué. Les points de vie remontent avec du repos et des soins (cf. page 46).

## Les points de pouvoir

Les points de pouvoir sont égaux à 10 + la moyenne de l'Esprit et de la Chance, plus les éventuels atouts applicables.

Les points de pouvoir représentent la puissance mentale, la force de volonté, la vigueur de l'âme et les capacités d'improvisation du personnage. Ce sont ces points de pouvoir qui sont utilisés pour manipuler les puissances magiques ou les talents spéciaux du personnage.

Un figurant non entraîné, qui ne possède pas de don magique ou de capacités surnaturelles, a un total initial de 3 points de pouvoir. Un figurant entraîné, manipulant la magie, possède un nombre de points de pouvoir équivalent à celui d'un personnage.

## Les points d'héroïsme

Le propre des héros est de réussir là où l'homme du commun est voué à l'échec. Vous pouvez appeler ça de la chance, de la confiance en soi, un instinct de conservation hypertrophié ou une bénédiction. Nous appelons ça de l'héroïsme.

Ces points d'héroïsme permettent au personnage de réussir quand il aurait dû rater, de survivre aux pires blessures et de tenter le diable (cf. page 34).

À la création, le personnage possède un certain nombre de points d'héroïsme – 15 pour une campagne longue ou seulement 3 ou 5 pour un scénario court d'une fois. La joueuse va les dépenser, par exemple pour prendre des atouts supplémentaires ou, en cours d'aventure, pour sauver la vie de son personnage. Ils ne remontent pas naturellement, mais uniquement si le personnage se retrouve en galère, si la maîtresse de jeu lui en fait baver des ronds de chapeau ou si la joueuse en rachète avec de l'expérience.

# L'INVENTAIRE

Le personnage transporte toujours avec lui un peu de matériel, des objets importants ou utiles. Pas question pour autant de faire une liste exhaustive : la joueuse ne notera que ce qui compte le plus – à la création, cela représente cinq objets, mais au fil des aventures il pourra perdre ou gagner des objets en fonction des circonstances – c'est la grande différence entre le contenu de l'inventaire et tous les autres traits du personnage.

Néanmoins, la joueuse ne peut pas noter tout et n'importe quoi, n'importe comment. En jeu, un objet ne rejoint l'inventaire que si la maîtresse de jeu le donne explicitement ou si la joueuse paye 1 XP.

À partir de là, un objet peut être activé de plusieurs manières :

- **Un objet est un atout.** Une arme, par exemple, inflige alors +1 dégât ; une flight jacket en cuir accorde +1 en protection ; un ancien sceptre égyptien déniché sur le marché noir donne 2 points de pouvoir ; un ensemble de rossignols et de crochets de serrurier accordent un bonus de +2 pour forcer une porte ; une patte de lapin irlandais donne un bonus de +1 en Chance !
- **Un objet est un aspect.** Il influence, tout autant que les aspects du personnage ou du décor, la résolution des actions, en avantage et en désavantage.
- **Un objet est un point d'héroïsme.** C'est là, peut-être, l'une de ses fonctions les plus importantes, mais il est alors effacé de l'inventaire, perdu ou abîmé dans le processus. Un objet étant aspect et point d'héroïsme, il permet alors, par exemple, d'obtenir automatiquement un succès héroïque ou de remporter une scène.

*Mais, mais, mais !*

*C'est drôlement puissant un objet alors ? Pour un seul XP, il fait les sols, les murs et les plafonds, récure la salle de bain, s'occupe des vitres et donne le biberon à bébé ! Et bien oui, tout à fait. Mais les objets ont deux limites majeures : d'une part, ils ne s'appliquent qu'à des actions extrêmement précises et limitées, beaucoup plus que les apprentissages, les atouts ou les aspects – même une arme donnée ne fonctionne que si vous l'utilisez elle à défaut de toute autre. Et puis, un objet, ça se perd. Il suffit que la maîtresse de jeu vous donne un point d'héroïsme et c'est fini : cassé, perdu, volé, égaré, repris, saisi, confisqué. Et vous ne pouvez rien y faire – à part payer 1 XP ou un point d'héroïsme immédiatement pour empêcher de vous faire dépouiller.*

## Armes

Les armes et les armures sont des objets un peu spéciaux, puisqu'ils remplissent aussi une fonction technique – infliger des dégâts et en protéger. D'une manière générale, les aventuriers du *pulp* ont plus souvent l'occasion de faire le coup de poing que de sortir leurs armes et la bagarre peut se révéler redoutable pour régler ses problèmes et effacer les adversaires, les forçant à fuir ou les mettant hors d'état d'agir.

La notation **1d6 ˆ** indique que la joueuse lance deux d6 et choisit le meilleur des deux, que ce soit pour infliger des dégâts ou pour les annuler.

| Dégâts | Type | Armes de corps à corps | Armes à distance |
|---|---|---|---|
| 1d3 | Armes improvisées | Bâton… | Cailloux… |
| 1d6 | Bagarre | Mains nues, pieds et poings… | Ustensiles et objets divers |
| 1d6 ˆ | Armes | Épées, lances, haches, masses… | Arcs, armes à feu… |
| +2 | Pour les armes lourdes | | |

| Armure | Protection | Notes |
|---|---|---|
| Très légère (vêtements normaux un peu lourds) | 1d3 -1 | — |
| Légère (vêtements lourds, armures de cuir, gilet kevlar) | 1d3 | — |
| Moyenne (broignes et cottes de maille, kevlar militaire) | 1d6 | Éveil -1 |
| Lourde (armure complète, kevlar intégral) | 1d6 ˆ | Éveil -3 |

## Les personnages et leurs finances

L'argent est, ou non, un problème pour les personnages. Les aventuriers sans le sou devront travailler une fois de temps en temps pour manger et voyager, à moins qu'ils ne volent le nécessaire. Les personnages plus fortunés – par le biais d'un objet (*Un portefeuille bien garni*) ou d'un aspect (*Play-boy milliardaire*) – ont moins de soucis. Néanmoins, leurs capacités financières s'épuisent s'ils en abusent. Considérez alors qu'ils doivent attendre le prochain repos pour effectuer un nouvel achat d'importance (cf. page 47). Pour le reste, les problèmes d'argent sont rarement abordés dans la littérature d'aventure à moins qu'il ne s'agisse d'un ressort du récit.

VOILÀ NOTRE CONTACT ! ENFIN !
ATTENDONS DE VOIR S'IL N'A PAS ÉTÉ SUIVI !

# La Mécanique de Jeu

## Le temps qui passe

Le temps de jeu n'est pas mesuré par des unités régulières et précises, mais par plusieurs termes faisant référence à l'action et à la narration.

☠ Le TOUR est l'unité de temps du combat et représente le temps que met un personnage pour frapper un ennemi ou pour tirer un projectile, et pour faire quelques pas. Durant ce temps, il peut aussi accomplir d'autres actions courtes s'il ne désire pas se battre directement.

☠ La SCÈNE est l'unité de temps la plus courante. Une histoire est découpée en scènes, des moments possédant une unité d'action, de lieu ou d'enjeu. À la fin d'une scène, les personnages bénéficient d'un RÉPIT.

☠ Il existe un temps spécial dans le jeu que l'on appelle REPOS. En fait, il s'agit de temps « hors du jeu », de temps non-joué en quelque sorte. Dans les histoires d'aventure, le rythme est très important et, contrairement à la vraie vie, les personnages ne vivent pas intégralement chaque minute qui passe. Parfois, on fait des bonds temporels – appelés ellipses – qui laissent dans le flou et le supposé les événements qui s'y déroulent : une bonne nuit de sommeil, un long voyage, quelques jours de repos, une après-midi de shopping, un dîner avec belle-maman…

C'est durant ces ellipses que les personnages peuvent recevoir et dépenser leurs points d'expérience, mais aussi bricoler, fabriquer des choses, monter des plans ou se soigner.

Les ellipses ne marquent pas toujours la fin d'une séance – surtout quand celle-ci s'achève sur un *cliffhanger* – mais peuvent advenir en plein milieu : il pourra sembler étrange de distribuer l'expérience à cet instant et pourtant c'est tout à fait le moment…

# La règle d'or

Si la maîtresse de jeu ne connaît pas la réponse à une question et si cette réponse n'a d'importance que pour la manière dont l'histoire va rebondir, elle (ou une joueuse) lance 1d6. Sur 4 ou plus, la réponse est oui. Sur 3 ou moins, la réponse est non.

Cette petite règle est très pratique pour décider en un instant de détails accessoires : est-ce qu'il y a encore du monde dans les bureaux de la société d'avionique que les personnages veulent cambrioler ? Est-ce que Dédé Beau-Bâton est parti précipitamment en laissant la porte ouverte ? Est-ce que les nuages dévoilent la lune alors que le bateau des passeurs s'approche des côtes ?

# Agir

À chaque fois que son personnage accomplit une action dont le résultat n'est pas automatiquement connu, la joueuse doit effectuer un jet et déterminer le succès de l'entreprise. Marcher dans la rue, prendre le bus et acheter des tomates sont des actions automatiquement réussies – pas besoin de jet. De même, tenter de soulever la tour Eiffel ou de voler le Parthénon sont des actions automatiquement ratées – pas besoin de jet non plus.

## Lancer les dés

Pour accomplir une action, la joueuse lance 2d6 et…

- **Ajoute une qualité et un talent** si le personnage est dans une situation de crise ou d'aventure quand ses instincts et ses capacités personnelles comptent énormément.
- **Ajoute une qualité et un apprentissage** quand le personnage a un peu plus de temps et doit mobiliser ses compétences et ses savoirs.
- **Ajoute un talent et un apprentissage** si le personnage doit agir vite mais que ses capacités techniques sont essentielles à la réussite de l'action et priment sur ses qualités naturelles.

La joueuse fait le total des dés et de ses traits et annonce le résultat à la maîtresse de jeu. Celle-ci peut alors appliquer un **modificateur** : un bonus si l'action est très facile ou un malus si l'action est délicate.

Sur un résultat naturel de 12 aux dés (**double-6**), l'action est automatiquement réussie, quels que soient les modificateurs. Sur un résultat naturel de 2 aux dés (**double-1**), l'action est automatiquement ratée.

## Exemples

Les qualités et les talents peuvent parfois sembler se recouper. C'est normal. Mais il ne faut pas oublier un fait essentiel : l'une est une qualité et l'autre un talent et la joueuse doit utiliser les deux ensemble pour faire le jet :

| Jet | Exemples |
|---|---|
| Vigueur + Adrénaline | Soulever une très lourde charge qui vient d'écraser les jambes d'un compagnon. |
| Vigueur + Vaillance | Courir en direction d'une clôture barbelée tout en attirant les chiens de garde vers soi. |
| Vigueur + Concentration | Tordre les barreaux de fer qui barrent la fenêtre d'une prison. |
| Vigueur + Éveil | Tenir la garde toute la nuit sans s'endormir. |
| Agilité + Adrénaline | Sauter à travers une vitre et finir trois étages plus bas dans la piscine. |
| Agilité + Vaillance | Frapper un ennemi avec une arme de corps à corps ou avec ses poings. |
| Agilité + Concentration | Franchir un espace au-dessus du vide en passant sur une planche vraiment très étroite. |
| Agilité + Éveil | Sauter hors de la trajectoire d'un carreau d'arbalète déclenché par un piège. |
| Esprit + Adrénaline | Se composer une attitude appropriée quand survient un obstacle inattendu au cours d'une opération. |
| Esprit + Vaillance | Baratiner des représentants des autorités alors qu'on a un cadavre dans le coffre. |
| Esprit + Concentration | Viser et tirer sur une cible en mouvement. |
| Esprit + Éveil | Lire correctement les réactions de celui qu'on soupçonne être un espion. |
| Chance + Adrénaline | Foncer hors de la pièce avant que la grenade n'explose. |
| Chance + Vaillance | Toucher un ennemi invisible en frappant au hasard. |
| Chance + Concentration | Couper le bon fil sur la bombe alors qu'il ne reste que trois secondes. |
| Chance + Éveil | Jouer au poker avec les dix criminels les plus recherchés au monde. |

## Modificateurs de difficulté

Lorsqu'un personnage agit, bon nombre de paramètres peuvent rentrer en compte – les circonstances générales, la complexité de la tâche, et ainsi de suite. Tous ces paramètres sont résumés en une seule valeur : **un modificateur** que l'on applique sur le jet du personnage pour déterminer un résultat final.

Quand le modificateur est positif, c'est un bonus ; quand il est négatif, c'est un malus. Les joueuses subiront, le plus souvent, un malus. Le tableau suivant donne une échelle des modificateurs que la maîtresse de jeu peut appliquer pour toutes les tâches simples.

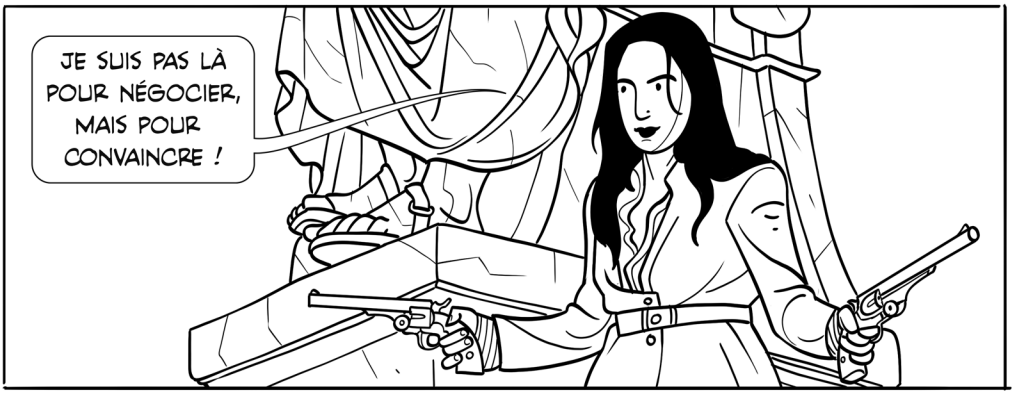
| Modificateurs | Difficulté |
|---|---|
| +2 | Facile |
| 0 | Normale – Une tâche complexe pour un homme de la rue, mais très abordable pour un aventurier |
| -1 | Malaisée |
| -3 | Difficile |
| -6 | Très difficile |

# Lire et interpréter les résultats

La maîtresse de jeu et les joueuses peuvent simplement interpréter le résultat des dés, modifié par les traits des personnages, afin de déterminer les conséquences d'une action.

- **Le personnage réussit son action si la joueuse obtient un résultat final égal ou supérieur à 9 (Oui).**
- Sur un résultat de 16 ou plus ou sur un double-6, le personnage obtient une réussite exceptionnelle (**Oui et**).
- Il rate son action si la joueuse obtient un résultat égal ou inférieur à 8 (**Non**). Quand un échec est le résultat du modificateur de difficulté ou quand les circonstances le permettent, la maîtresse de jeu peut considérer qu'il s'agit d'un échec partiel (**Non mais**) ou d'une réussite partielle (**Oui mais**).
- Sur un double-1, c'est un échec complet avec parfois des conséquences (**Non et**).

| | |
|---|---|
| **Oui...** | Le personnage réussit pleinement son action, sans éclat mais sans limite. |
| **Oui mais, non mais...** | Le personnage réussit son action, mais sans atteindre la perfection : il y a des limites ou des conséquences qui réduisent la portée de son succès – à moins qu'il ne parvienne à rien mais ne se mette pas en danger pour autant ou n'entrave pas la suite des évènements. Qu'est-il prêt à sacrifier pour réussir ? Qu'est-ce qui est plus important pour lui que cette réussite ? |
| **Oui et...** | Le personnage réussit brillamment son action et peut déclencher un effet spécial (cf. page. 30) |
| **Non...** | Le personnage rate son action, purement et simplement. Le Non n'est pas tellement narratif, mais il permet d'aller vite. Pour autant, la maîtresse de jeu devrait privilégier le Oui mais, non mais aussi souvent que possible. |
| **Non et...** | Le personnage rate son action de manière spectaculaire et les choses deviennent très intéressantes. |



## Réussite partielle

Lorsque la joueuse obtient un succès partiel, l'action est réussie sans doute, mais avec quelques limites – la maîtresse de jeu peut proposer une conséquence néfaste qui accompagne la réussite. La joueuse peut la refuser et proposer une alternative. Voici quelques exemples courants, mais la liste n'est pas exhaustive.

Le personnage…

- … arrive un peu plus tard que prévu.
- … bâcle le travail qui ne sera ni très beau ni très solide.
- … casse quelque chose.
- … doit effectuer un détour dangereux.
- … doit faire demi-tour et recommencer quelque chose.
- … donne des indices sur ses projets immédiats à ses adversaires.
- … laisse des traces de sa présence ou des indices de son activité.
- … ne voit pas un danger approchant.
- … oublie un détail important.
- … perd 1d6 points de vie.
- … perd un objet de son inventaire.
- … perd un temps précieux.
- … provoque un quiproquo incompréhensible.
- … reçoit un aspect négatif pour la prochaine phase de ses actions.
- … signale sa présence ou perd sa discrétion.
- … se fait distancer par ses amis ou ses ennemis le rattrapent.
- … se ferme une issue possible ou une échappatoire.
- … se grille auprès d'une de ses relations.
- … se retrouve dans une situation sociale délicate, incongrue ou humiliante.
- … se retrouve seul, coupé des autres.

## Échec

Un échec signifie généralement que le personnage ne réussit pas son action – l'échec porte en soi des conséquences négatives et il est rarement besoin d'en rajouter.

- Un échec n'est pas une punition. La maîtresse de jeu doit bien garder cette idée en tête. Un échec – comme une réussite d'ailleurs – n'est qu'une manière de dire comment l'histoire avance dans une direction inattendue. Un échec doit d'abord forcer un personnage à agir sous la pression, à trouver des solutions alternatives ou même à renoncer à un projet, pour mieux rebondir plus tard après un peu de repos.
- L'idéal est d'indiquer à la joueuse les conséquences de l'échec avant le jet. Elle sait ce qu'elle va obtenir en cas de réussite – c'est l'objectif qu'elle s'est fixée. Mais il est important qu'elle mesure aussi les risques que prend son personnage. De plus, la maîtresse de jeu peut demander à ce que la joueuse l'aide ou la conseille, voire qu'elle choisisse elle-même les conséquences de l'échec.
- Pas besoin de faire plein de jets à suivre – si le personnage a tout son temps et que rien ne l'empêche d'arriver au bout, pas besoin de faire de jet. L'action est réussie automatiquement. Au pire, lancez le dé de la règle d'or pour savoir s'il y a des complications, s'il perd beaucoup de temps ou s'il casse du matériel. Sinon, une action (même longue), c'est un jet et un seul. Advienne que pourra !

## Réussites exceptionnelles

La joueuse obtient **une réussite exceptionnelle :**

- En obtenant un résultat total supérieur à 16 à un jet de dé.
- En obtenant un double-6 aux dés.
- En dépensant un point d'héroïsme pour décaler une réussite normale en réussite exceptionnelle (cf. Points d'héroïsme page 34).

## Réussites légendaires

Elle obtient **une réussite légendaire :**

- Quand elle a déjà obtenu une réussite exceptionnelle et qu'elle dépense un point d'héroïsme pour décaler le résultat.

## Effets spéciaux

Ces réussites permettent à la joueuse de déclencher un (réussite exceptionnelle) ou deux effets spéciaux (réussite légendaire) qui améliorent l'action du personnage :

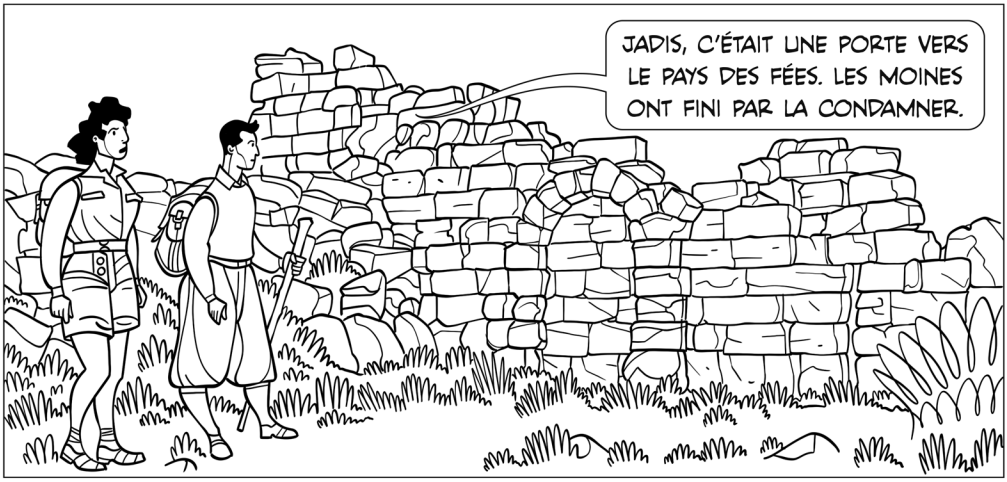
- Trouver du matériel à inscrire dans l'inventaire en payant immédiatement 1 XP ou 1 point d'héroïsme.
- Décrire un élément annexe à l'action réalisée qui amplifie sa portée ou son efficacité.
- Créer un aspect temporaire que la joueuse impose à un adversaire ou lie au décor, au matériel ou à n'importe quel élément du jeu.
- Obtenir une information importante supplémentaire.
- Déclencher une prouesse de combat gratuite et supplémentaire ou annuler un risque (le choix doit être effectué avant que la maîtresse de jeu ne lance le dé pour déterminer le risque).

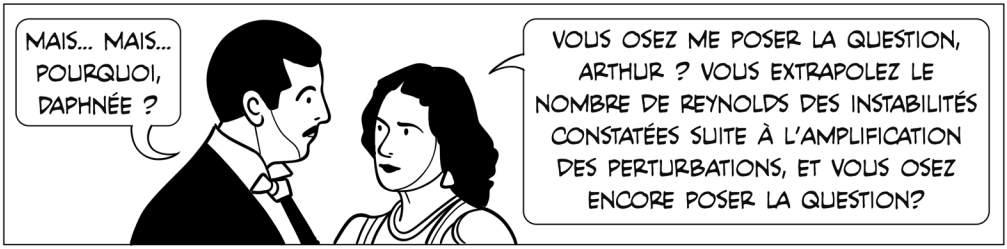
## Oppositions

Une opposition ne marche pas différemment d'un jet normal. C'est celui qui initie l'action (baratiner un garde, maintenir un adversaire au sol, courser un fuyard, se dissimuler aux yeux de chasseurs, attaquer un ennemi, etc.) qui effectue le jet et la maîtresse de jeu y applique un malus égal :

- Au meilleur d'un talent ou d'un apprentissage approprié du personnage.
- À la moitié de la puissance d'un figurant.

En combat, la difficulté à appliquer à un jet d'attaque est généralement égale au score d'Éveil d'un personnage ou à la moitié de la puissance d'un figurant.






## ENTRAIDE

Lorsque plusieurs personnages s'entraident pour accomplir une action, la maîtresse de jeu désigne celui qui dirige la manœuvre et effectue le jet. Ses alliés lui donnent un bonus égal à +1 s'ils peuvent justifier d'un apprentissage approprié (un apprentissage à 0 sert toujours). Une aide est toujours technique et il s'agit donc toujours d'un apprentissage, jamais d'un talent. Bien entendu, le bon sens indiquera combien de personnes peuvent effectivement aider le personnage – une seule s'il s'agit de recoudre le front d'un camarade et toute une troupe s'il faut soulever un énorme tronc pour dégager la route.

## COOPÉRATION

Si tout le groupe effectue une action commune par laquelle tout le monde doit passer – avancer discrètement sur un chemin de nuit ou escalader une falaise – chaque joueuse effectue un jet. Si au moins la moitié des personnages réussit, tout le monde réussit, avec le plus mauvais degré de réussite affiché.

## ÉCHELLE DE COMPARAISON

Les règles présument que les personnages accomplissent des actions à échelle humaine. Il ne leur viendra sans doute pas à l'esprit d'affronter un tank à mains nues ou de soulever une voiture pour la projeter – bien que certaines créatures soient parfaitement capables de tels faits.

D'une manière générale, le bon sens suffira à estimer la possibilité de réussite d'une action, avec ou sans jet, ou dictera à la maîtresse de jeu les résultats probables, y compris de manière narrative : si une bombe explose ou qu'un obus tombe près des personnages, il n'est pas besoin de connaître les dégâts qu'il inflige : si les personnages ne sont pas morts, ils sont vivants, mais certainement à terre, les oreilles sifflantes, couverts de sang et désorientés – il suffit peut-être de leur enlever quelques points de vie ou carrément de les réduire à 0. La résolution de la plupart de ce genre de situation doit être narrative et non pas mécanique.

# Utiliser les aspects

À chaque fois que les circonstances s'y prêtent, en bien ou en mal, les joueuses et la maîtresse de jeu sont invitées à activer les aspects les plus appropriés à la situation.

## Avantages et désavantages

Selon les circonstances, un même aspect peut se révéler être un avantage ou un désavantage.

- Lorsqu'un aspect est un **avantage**, la joueuse lance 3d6 (au lieu de 2d6) et choisit les deux meilleurs pour calculer le résultat.
- Lorsqu'un aspect est un **désavantage**, la joueuse lance 3d6 et sélectionne les deux moins bons pour calculer le résultat.

L'utilisation d'un aspect en avantage ou en désavantage est automatique et gratuit dès lors que la situation le permet, que le meneur de jeu est d'accord et que le joueur l'accepte aussi.

## Aspects héroïques

Les aspects peuvent aussi être activés de manière héroïque :

- S'il s'agit d'un **aspect positif** dans les circonstances, la joueuse peut dépenser un point d'héroïsme. Pour une action simple, elle ne lance pas les dés. On considère simplement qu'elle a obtenu un succès exceptionnel (Oui et), avec toutes les conséquences attachées. Si l'aspect est activé de manière large, sans jet particulier, la scène est alors acquise au personnage – la maîtresse de jeu et les joueuses sont invitées à mettre la situation en valeur et à broder pour en faire un moment important de l'histoire.
- S'il s'agit d'un **aspect négatif** dans les circonstances, la joueuse gagne alors un point d'héroïsme. Pour une action simple, elle ne lance pas les dés et obtient automatiquement un échec catastrophique (Non mais), avec toutes les conséquences attachées. Si l'aspect est activé en faiblesse de manière large, sans jet, la scène toute entière est un fiasco pour le personnage qui accumule alors les problèmes – encore une fois, toutes les joueuses sont invitées à en rajouter pour que le moment soit tragiquement mémorable (dans le rire ou dans les larmes).

## Aspects circonstanciels

Les aspects des personnages sont les plus évidents, mais ils ne sont pas les seuls qu'ils peuvent activer. Les objets de l'inventaire accordent aussi certains aspects particuliers ; tout comme le terrain ou les circonstances (« *Une fine pluie, froide, qui s'insinue partout* » ou « *La boue colle à vos bottes* »).

Ces aspects extérieurs peuvent être créés par les joueuses (avec l'utilisation d'un point d'héroïsme ou l'obtention d'un succès exceptionnel ou légendaire) ou proposés par la maîtresse de jeu et accessibles à tout le monde (y compris les méchants).

Les autres personnages, alliés et ennemis, sont aussi des sources d'aspects. La joueuse peut toujours tenter de « deviner » un aspect chez une autre personne pour l'activer, en bien ou en mal. Si le méchant se montre *arrogant*, c'est peut-être un aspect qu'il possède. De même, un de ses compagnons possède peut-être un aspect « *Semper Fidelis* ». Le personnage peut y faire appel pour trouver en lui les ressources pour retourner sur le champ de bataille le chercher, comme son camarade l'aurait fait pour lui.

**Quelques exemples d'aspects pour le terrain et les circonstances :**

☠ **Visibilité et météo** : aveuglant, sombre, brumeux, flou, obscur, faiblement éclairé, plein d'ombres, une épaisse fumée, des néons partout, un vent violent, un temps glacial, des vagues hautes de trois étages, une pluie battante, un grand soleil…

☠ **Les gens** : en alerte, mal lunés, complètement bourrés, joyeux et fêtant une augmentation, naïfs, engourdis par le froid, tendus et aux aguets, en pleine inspection de leur chef, des patrouilles aléatoires, service-service, tatillons, bavards, distraits…

☠ **Les lieux** : terrain inégal, plein de trous, boueux, fragile, bas de plafond, envahi par la végétation, encombré, en ruine, dur, mou, glissant, en pente, sans aucune cachette, un vrai labyrinthe, pas de lignes de vue, une puanteur terrible, la foule des grandes heures, un trafic intense, un bruit assourdissant, le murmure constant des machines…

☠ **Gênes et handicaps pour les adversaires** : aveuglé, bloqué, immobilisé, du sang dans les yeux, maladroit, à couvert, planqué, désarmé, à l'étroit, désorienté, enrayé, plus de munitions, à terre, sous pression, devant, derrière, dessous, dans l'ombre, en pleine lumière, dans le viseur, emporté par son élan, hébété, étourdi, le pantalon baissé, déséquilibré, affaibli, enragé, impatient, haineux, angoissé, hésitant, trop pressé, perdu, intrépide, effrayé, stupéfait, surpris, inconscient, choqué, distrait, ailleurs, mal préparé, bavard, sans voix, tout con, gros jean comme devant…

# Utiliser les points d'héroïsme

Au cours du jeu, la joueuse peut dépenser et regagner des points d'héroïsme. Sans ces derniers, les personnages ne sont pas complètement des héros d'aventure – ils sont sans doute héroïques, mais les chances qu'ils perdent face à l'adversité sont énormes. Les points d'héroïsme leur permettent de battre la fatalité et d'accomplir leurs légendaires exploits.

## Dépenser ses points d'héroïsme

La joueuse peut dépenser les points d'héroïsme pour obtenir les effets suivants :

☠ **Baraka.** 1 point pour relancer un jet. Si un aspect positif s'applique, la joueuse relance les trois dés. Dans tous les cas, elle doit utiliser le résultat du deuxième jet.

☠ **Décalage.** 1 point pour décaler les conséquences de l'action d'un cran vers le positif. Un échec devient une réussite partielle, une réussite devient une réussite exceptionnelle et ainsi de suite. La joueuse ne peut investir qu'un seul point d'héroïsme par jet. Par ce biais uniquement, elle peut transformer une réussite exceptionnelle en réussite légendaire.

☠ **Exploit.** 1 point pour activer un aspect héroïque (cf. page 32).

☠ **Rebondissement.** 1 point pour créer un aspect de circonstance liée à la scène : *Les clefs de la voiture sont sous le pare-soleil* ; *Le vigile a une envie pressante* ; *Les lacets du méchant sont défaits* ; *Ton flingue est vide, connard !* ; *Tout a été filmé* ; *Vite une cachette !* et ainsi de suite.

☠ **Second souffle.** 1 point pour récupérer instantanément la totalité de ses points de vie. La joueuse ne peut pas annuler un état *sonné* par ce biais.

☠ **Secoue-toi.** 1 point pour annuler un état *sonné*.

## Regagner ses points d'héroïsme

Une fois dépensé, un point d'héroïsme est définitivement perdu et ne revient pas naturellement avec du repos. La joueuse peut regagner des points d'héroïsme de la manière suivante, sans maximum imposé :

- **Audace.** De 1 à 3 lorsque le personnage accomplit des actes héroïques, qu'il met sa vie ou sa santé en danger pour aider d'autres personnes ou pour aller au bout de sa mission.
- **Bakchich.** 1 point lorsque la joueuse offre un paquet de crocodiles en gélatine ou de nounours à la guimauve à la maîtresse de jeu (ou un pack de bière ou un massage des pieds ou… vous aurez l'imagination circonstancielle) – attention, si la maîtresse de jeu est au régime, elle pourra mal le prendre.
- **Catastrophe.** 1 point si la joueuse accepte le résultat catastrophique d'un double-1 sans chercher à relancer le jet.
- **Faiblesse.** 1 point si la joueuse active un aspect en faiblesse.
- **Gain.** 1 point en échange d'un point d'expérience.
- **Scoumoune.** De 1 à 3 lorsque la maîtresse de jeu impose une situation frustrante – ou un coup de malchance – au personnage afin de faire avancer l'histoire (*tu perds le MacGuffin*, *tu es capturé*, *tu perds la trace du méchant qui parvient à s'enfuir*, *tu tombes inconscient après avoir été sonné*, et ainsi de suite.)

# Utiliser les points de pouvoir

Un personnage peut utiliser ses points de pouvoir de multiples manières :

- Alimenter l'usage des dons et apprentissages magiques, s'il en possède.
- Un point de pouvoir donne un bonus de +1 au résultat d'un jet, après le jet.
- Chaque point de pouvoir dépensé permet d'absorber la perte de 2 points de vie.
- Dix points de pouvoir donnent un point d'héroïsme à utiliser immédiatement ou à offrir à un camarade.

D'une manière générale, le personnage regagne 1d3 points de pouvoir après un répit ou la totalité après un repos.

# Les bagarres

## Les actions

Au cours d'un tour, lorsque c'est à lui de jouer, un personnage peut effectuer :

- **Une action** – attaquer, soigner un ami, faire un jet d'apprentissage, et ainsi de suite. C'est son action principale du tour.
- **Une manœuvre** – sortir un objet de son sac, se déplacer de quelques mètres, viser, recharger une arme, et ainsi de suite. Pour des choses plus importantes, il faut sans doute utiliser son action.

Bien entendu, quelques mouvements sont parfaitement gratuits – gueuler un avertissement, échanger quelques mots ou lever les mains en l'air…

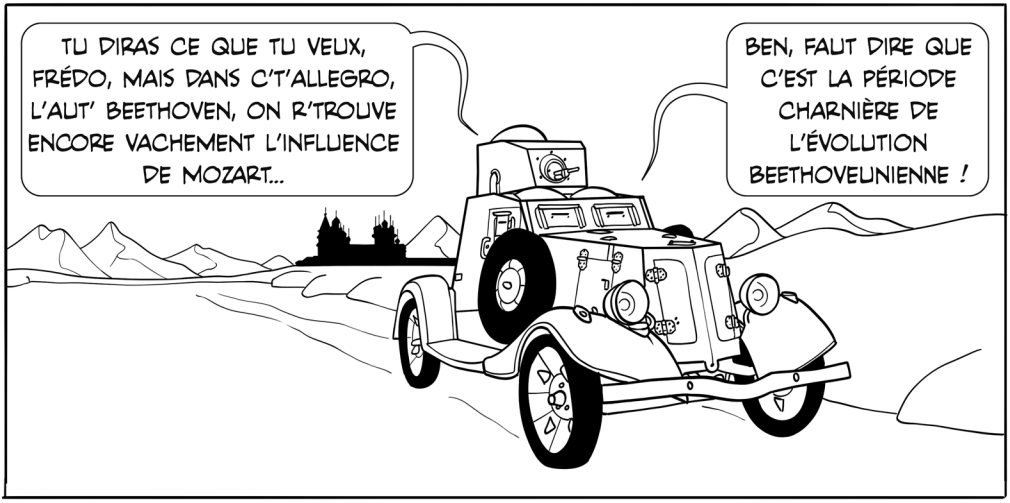
*Le personnage veut préparer une action ? Charger, viser, armer son coup, et ainsi de suite ? Pas de problème. Il dépense sa manœuvre : la joueuse gagne un bonus de +1 au jet.*

## Initiative

Ce sont toujours les personnages qui ont l'initiative au premier tour d'un combat – à moins, bien entendu, qu'ils soient pris par surprise ou qu'ils tombent bêtement dans une embuscade.

- L'un des personnages commence – les joueuses se mettent d'accord pour désigner l'un d'entre eux.
- Si son action ne prend pas pour cible un adversaire, par une attaque ou toute action qui pourrait être agressive ou offensive, la joueuse peut désigner un autre personnage qui peut agir à son tour.
- Si son action est offensive, les joueuses doivent alors laisser la main au groupe adverse.
- De la même manière, tant qu'aucune action agressive n'est effectuée, les adversaires gardent la main.

Dans tous les cas, un tour ne s'achève que lorsque tous les participants au conflit ont agi. Dans tous les cas, tous les participants à un conflit ne peuvent agir qu'une seule fois par tour. Au tour suivant, les personnages ont de nouveau la main.




## ATTAQUER

La résolution du combat est assez similaire à la résolution de n'importe quelle autre action.

Chaque personnage peut effectuer une attaque à chaque tour, contre un adversaire. La joueuse choisit une prouesse (si elle le souhaite), lance les dés et ajoute la qualité et le talent approprié.

- **Agilité** + **Vaillance** au corps à corps
- **Esprit** + **Concentration** à distance

La maîtresse de jeu peut imposer **des modificateurs** (par exemple la distance pour un tir ou des malus ou bonus de circonstance ou de position).

**L'éveil de l'adversaire est appliqué en malus au jet.** Pour un figurant, ce malus est égal à la moitié de sa puissance.

Dans certaines circonstances vraiment très particulières, la joueuse peut utiliser d'autres paires de qualités et de talents pour effectuer une attaque – liste non exhaustive :

- **Chance** + **Concentration** pour tirer sur quelqu'un à travers un mur mince sans le voir.
- **Vigueur** + **Adrénaline** pour tacler un adversaire et le plaquer avant qu'il n'actionne le détonateur.
- **Esprit** + **Vaillance** pour se dresser juste devant un char avec un panzerfaust à la main.
- **Agilité** + **Concentration** pour laisser descendre silencieusement un collet et saisir une sentinelle par le cou.

TROP TARD ! LE TOURNOI DES MAÎTRES-FANTÔMES A COMMENCÉ ! IL VA FALLOIR RUSER...
BAH ! JE M'ÉTAIS INSCRITE AU CAS OÙ... IL ME RESTE SEULEMENT À REMPORTER TOUS MES COMBATS !

## Risques et prouesses

Lorsque le personnage agit en combat, que ce soit une attaque ou n'importe quoi d'autre, la joueuse peut lui assigner **une prouesse** (un bonus particulier) à condition de prendre **un risque** (un désavantage). La joueuse choisit la prouesse avant de lancer les dés et le risque est déterminé aléatoirement par la maîtresse de jeu.

## Prouesses

- **Coup précis.** La protection de l'adversaire est divisée par deux.
- **Cascade.** Le personnage effectue une manœuvre complexe en même temps que son action – se balancer d'un lustre, sauter depuis le haut d'un escalier, s'agripper au toit d'une voiture pour frapper le conducteur via le toit ouvrant et ainsi de suite.
- **Contre-attaque.** Si le personnage effectue une action non-offensive ce tour, il peut toutefois porter une contre-attaque contre un adversaire qui le prend pour cible.
- **Coup violent.** La joueuse ajoute 1d6 dégâts supplémentaires.
- **Dégager le terrain.** L'attaque du personnage vise ses adversaires les plus faibles ; au lieu d'effectuer des dégâts normaux, il élimine 1d6 brutes ou 1d3 hommes de main.
- **Double-attaque.** Le personnage place une seconde attaque sur un autre adversaire à portée.
- **Opportunisme.** La joueuse crée un aspect temporaire qui concerne un adversaire. Elle doit utiliser cet aspect avant la fin du prochain tour ou il sera perdu. Elle peut laisser un de ses compagnons en profiter. Si l'action n'est pas offensive, les joueuses gardent la main même en visant un adversaire par cette prouesse.
- **Placement.** Le personnage prépare ses prochaines actions. Il bénéficie d'un bonus de +2 à un jet au cours du prochain tour.
- **Prudence.** Le personnage prend toutes ses précautions. Son Éveil est augmenté de +1 pour le reste du tour et jusqu'à ce qu'il rejoue.

## Risques

C'est toujours la maîtresse de jeu qui détermine le risque pris en choisissant ci-dessous ou en tirant avec 2d6.

| 2d6 | Risques | Effets |
|---|---|---|
| 2 | Maladresse | Le personnage prend un gros risque. Si l'action échoue, c'est une catastrophe qui a de grosses répercussions. |
| 3-4 | Contrainte | Le personnage subit un aspect temporaire négatif. Cela peut donner un avantage à un adversaire, un désavantage au personnage ou même lui valoir le gain d'un point d'héroïsme si la maîtresse de jeu en profite. |
| 5-9 | Rien | C'est pas passé loin ! |
| 10-11 | Contrainte | Le personnage subit un aspect temporaire négatif. Cela peut donner un avantage à un adversaire, un désavantage au personnage ou même lui valoir le gain d'un point d'héroïsme si la maîtresse de jeu en profite. |
| 12 | Maladresse | Le personnage prend un gros risque. Si l'action échoue, c'est une catastrophe qui a de grosses répercussions. |

**Quelques exemples d'aspects temporaires** : aveuglé, bloqué, immobilisé, du sang dans les yeux, maladroit, à couvert, planqué, désarmé, à l'étroit, désorienté, enrayé, plus de munitions, à terre, sous pression, devant, derrière, dessous, dans l'ombre, en pleine lumière, dans le viseur, emporté par son élan, hébété, étourdi, le pantalon baissé, déséquilibré, affaibli, enragé, impatient, haineux, angoissé, hésitant, trop pressé, perdu, intrépide, effrayé, stupéfait, surpris, inconscient, choqué, distrait, ailleurs, mal préparé, bavard, sans voix, tout con, gros jean comme devant…

## Dégâts

Si une attaque touche, il ne reste plus qu'à déterminer les dégâts :

- La joueuse lance les dés indiqués par le type d'arme utilisé : 1d3 pour les armes improvisées, 1d6 à mains nues, 1d6 ^ pour toutes les armes (+2 pour les armes lourdes).
- Elle ajoute le score de **Vigueur** du personnage (pour les attaques au corps à corps uniquement) ou le score de **Chance** (pour les attaques à distance). Certains atouts offrent des bonus supplémentaires, ainsi que les armes inscrites dans votre inventaire.
- La maîtresse de jeu enlève la valeur de la protection de l'adversaire : 1d3 pour les protection légères, 1d6 pour les protections moyennes, 1d6 ^ pour les protections lourdes.
- 1d6 ^ signifie qu'il faut lancer deux d6 et choisir le meilleur résultat.

Le résultat total est déduit des points de vie de l'adversaire (cf. la santé page 46).

## Esquive

Le score d'Éveil est un malus constant aux attaques des adversaires. Si le personnage n'effectue aucune action offensive ou qui demande de la concentration durant le tour, il bénéficie d'un bonus de +2 à ce score.

## Parade

Le personnage peut choisir de parer les attaques. Dans ce cas, il n'effectue aucune action lors du tour, mais peut utiliser le score de Vaillance ou de Concentration, avec un bonus de +2, à la place du score d'Éveil.

## BOTTES SECRÈTES

Une fois par combat et par apprentissage, le personnage bénéficie d'un bonus additionnel fourni par un apprentissage : par exemple, un assassin peut frapper un ennemi surpris ou un gladiateur peut tenter des manœuvres spéciales qui lui donnent un léger avantage. Les apprentissages martiaux ne sont pas les seuls concernés : imaginez la petite bonne profiter d'une serpillière mouillée pour aveugler un adversaire, un cuisinier balancer un nuage de farine ou la courtisane dévoiler ses charmes pour subjuguer un instant un combattant ahuri...

La joueuse ajoute le score de l'apprentissage au jet de combat (Agilité + Vaillance par exemple) et décrit la manière dont l'apprentissage lui apporte ce bonus.

Si elle le préfère, elle peut ajouter ce score à l'Éveil contre une attaque précise.

*Cette règle peut aussi s'appliquer hors du combat, lors d'une scène d'action par exemple, ou une course-poursuite. La joueuse peut ajouter la valeur d'un apprentissage au jet de n'importe quel talent pour appuyer les instincts de son personnage par des techniques entraînées. Dans ce cas, la maîtresse de jeu peut décider de permettre l'ajout une seule fois dans la scène, à chaque jet ou, inversement, de permettre l'ajout d'un talent à un jet d'apprentissage. Ce sont les circonstances qui dicteront ce qui est le plus logique dans l'instant.*

# Les figurants

**Les figurants** sont, généralement, des êtres conscients, intelligents, avec lesquels il est d'ordinaire possible d'entretenir des relations sociales plus ou moins amicales. Quand l'heure est à la bagarre, on les divise en trois catégories : les **brutes**, les **hommes de main** et les **antagonistes**.

Les figurants possèdent tous un score de **puissance** et un **aspect** qui les décrit.

## Les brutes

Les brutes sont tous les méchants qui attaquent par paquets de douze et qui volent presque aussi vite. Elles ont 3 points de vie, une puissance moyenne de 0, des dégâts de 1d3 et aucune protection.

Si plusieurs brutes sont liguées, elles attaquent le groupe dans son entier : elles ne font qu'un seul jet d'action avec un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts par tranche de cinq. Le meneur peut ensuite comparer collectivement le résultat aux défenses des personnages – tous ceux qui sont touchés perdent 1d3 points de vie +1 par groupe de 5 brutes. Quand les personnages ont fait assez de dégâts pour diminuer le nombre de brutes, leurs bonus diminuent d'autant.

Ainsi, un groupe de 6 à 10 brutes attaque avec un bonus de +2. Dès que les brutes passent à cinq ou moins, elles n'ont plus qu'un bonus de +1.

Les brutes peuvent être assez aisément éliminées en choisissant la prouesse appropriée. Sinon, il faut les descendre une à une… et cela peut être long.

☠ **Gangsters**, 0, 3pv, *plus de plomb dans leurs flingues que dans la cervelle… pour l'instant !*

☠ **Sauvages cannibales**, 0, 3pv, *la faim nous donne des ailes*

☠ **Petites frappes**, 0, 3pv, *des poings comme des enclumes et la tête chaude comme une forge*

☠ **Nazi Grunts**, 0, 3pv, *Heil Hitler !*

## Les hommes de main

Les hommes de main sont des brutes améliorées, assez intelligentes pour agir avec discrétion ou efficacité. Ils ont 5 points de vie, une puissance moyenne de +0 à +6 et infligent 1d6 points de dégâts. Ils peuvent se liguer, comme les brutes, pour obtenir des bonus et attaquer le groupe dans son ensemble – bien que ça ne soit pas leur technique préférée.

Les hommes de main peuvent être éliminés à la louche, comme des brutes, avec une prouesse bien choisie – mais ils tombent beaucoup moins vite.

- **Tueurs à gage**, 3, 5pv, *toujours aller au bout d'un boulot et se tirer fissa*
- **Agents du FBI**, 5, 5pv, *je suis la loi !*
- **Marines**, 3, 5pv, *Semper Fi !*
- **Officiers SS**, 4, 5pv, *Heil Hitler !*

## Les antagonistes

Les antagonistes sont les adversaires des personnages les plus puissants. Leur puissance est très variable, parfois extrêmement haute. Ils possèdent plusieurs aspects, entre 10 et 20 points de vie, et infligent des dégâts comme les personnages.

- **Matriochka**, 7, 12pv, *fille du Maréchal Leonov et agent secret de Krasnyiioul ; une peau de vache en habits de loup ; la Révolution est tout !*
- **Razul Pacha**, 10, 15pv, *bandit international et trafiquant polyvalent ; des ennemis ? zéro – vivants en tout cas ; des yeux et des oreilles partout !*
- **Archibald Delawney**, 9, 10pv, *mage noir et sorcier maléfique ; le sang, c'est la vie ; toujours une porte de sortie…*
- **Sturmbannführer Heinrich Klugg**, 6, 14pv, *Heil Hitler !*

# La santé

## Touché et sonné !

Au cours d'un combat, le personnage va certainement perdre des points de vie.

Si le personnage tombe à 0 points de vie, il est **SONNÉ** et doit cocher la case appropriée sur sa feuille. Il restera *sonné* jusqu'à ce qu'il puisse prendre **UN REPOS**.

Un personnage *sonné* a alors deux choix :

- Soit il tombe inconscient pour le reste de la scène, ou se tord de douleur, ou d'une manière ou d'une autre, est hors de combat – dans certains cas, on peut imaginer qu'il parvient *in extremis* à passer par une fenêtre, à tomber dans une rivière ou à s'enfuir de la scène d'une manière ou d'une autre ;
- Soit il décide de se battre jusqu'au bout, quitte à risquer des blessures ou même la mort.

## Hors de combat

Si le personnage est inconscient, il retrouve la moitié de ses points de vie au prochain **RÉPIT**. Il reprend alors conscience sans plus de dommages. Cependant, la case *sonné* reste cochée et s'il tombe à 0 points de vie avant le prochain repos, il subira une blessure.

## Jusqu'au bout

Si le personnage choisit de rester debout, il récupère immédiatement la moitié de ses points de vie. Néanmoins, la prochaine fois qu'il tombe à 0, il subit automatiquement une blessure qui a des conséquences à long terme.

## La santé des figurants

Les brutes ou les hommes de main n'ont que quelques points de vie et sont hors de combat dès qu'ils tombent à 0. Les antagonistes ou les créatures ont des points de vie comme les personnages, généralement 10 ou plus (beaucoup plus même pour les créatures les plus puissantes) – ils peuvent être *sonnés* et revenir assez vite s'ils ne parviennent pas à fuir...

## Répit et repos

Tant qu'un personnage est conscient, il peut essayer de se reposer. En une dizaine de minutes, **un répit**, il récupère automatiquement la moitié des points de vie qu'il vient de perdre. Un répit n'interrompt pas l'aventure.

Un **repos** correspond à une ellipse – qu'il s'agisse d'une grosse nuit de repos ou de n'importe quoi d'autre comme un voyage en train ou quelques jours de vacances. Le personnage récupère tout le reste de sa vitalité et peut effacer la case « *sonné* ».

Les apprentissages pouvant professer des soins mineurs (médecin, urgentiste, infirmier, pompier, et ainsi de suite) permettent de récupérer un point de vie supplémentaire par rang au bout des quelques minutes de répit – un personnage ne peut bénéficier de l'attention que d'un seul soigneur.

## Les blessures graves

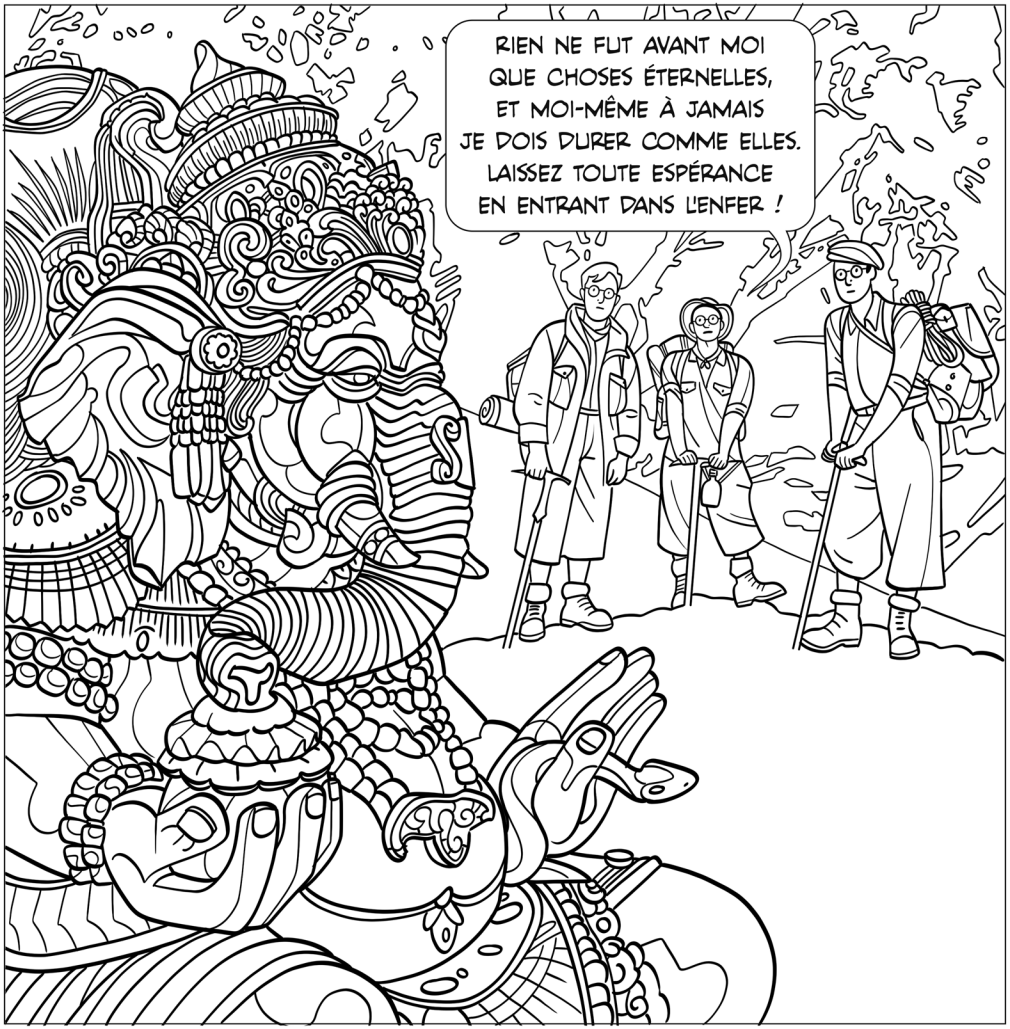
Quand un personnage sonné tombe de nouveau à 0 point de vie, il est **blessé**. La joueuse ou la maîtresse de jeu peut lancer 1d6 dans le tableau suivant pour déterminer les conséquences – 1d3 si c'était une bagarre à mains nues et sans armes. Si un médecin s'occupe du blessé rapidement avant le prochain repos, on peut rétrograder les effets de la blessure d'une ligne.

| 1d6 | Blessures | Conséquences |
|---|---|---|
| 1 | Contusions | Le personnage est inconscient jusqu'au prochain répit, mais il s'en sort sans plus de conséquences que quelques estafilades et des bleus. |
| 2 | Blessure légère | Le personnage a un aspect négatif ***Blessé*** qui s'applique à tous les jets jusqu'au prochain repos. |
| 3 | Blessure grave | Le personnage a un aspect négatif ***Blessé*** qui s'applique à tous les jets jusqu'à la fin de la séance. |
| 4 | Blessure très grave | Comme précédemment et le personnage perd définitivement 1 point dans une qualité ou un talent déterminée au hasard. |
| 5 | Blessure critique | Comme précédemment et le personnage perd définitivement 1 point dans une qualité ou un talent déterminée au hasard, ainsi que deux points de vie. |
| 6 | Mort | Le personnage est mort ou mourant, à la discrétion de la maîtresse de jeu. S'il bénéficie de soins rapides et suffisants, on peut rétrograder son état à la ligne précédente. |

## Les poisons et les effets mortels

Il est de nombreuses circonstances dans lesquelles la mort est irrémédiable – une morsure venimeuse, un poison violent, un rayon de la mort, un sort de désintégration, un train lancé à pleine vitesse. Il est vraisemblable que n'importe qui devrait profiter de l'occasion pour passer l'arme à gauche. Mais les personnages ne sont pas n'importe qui.

Quand un personnage est visé par une telle menace, la joueuse effectue un jet de Vigueur + Adrénaline avec un malus variable selon la gravité des circonstances ou la virulence du poison. En cas d'échec, le personnage est immédiatement *sonné* quel que soit le nombre de points de vie qui lui restait. La maîtresse de jeu peut profiter de l'occasion pour lui offrir un point d'héroïsme et pour le plonger dans l'inconscience ou le mettre dans une situation particulièrement défavorable.



# L'expérience

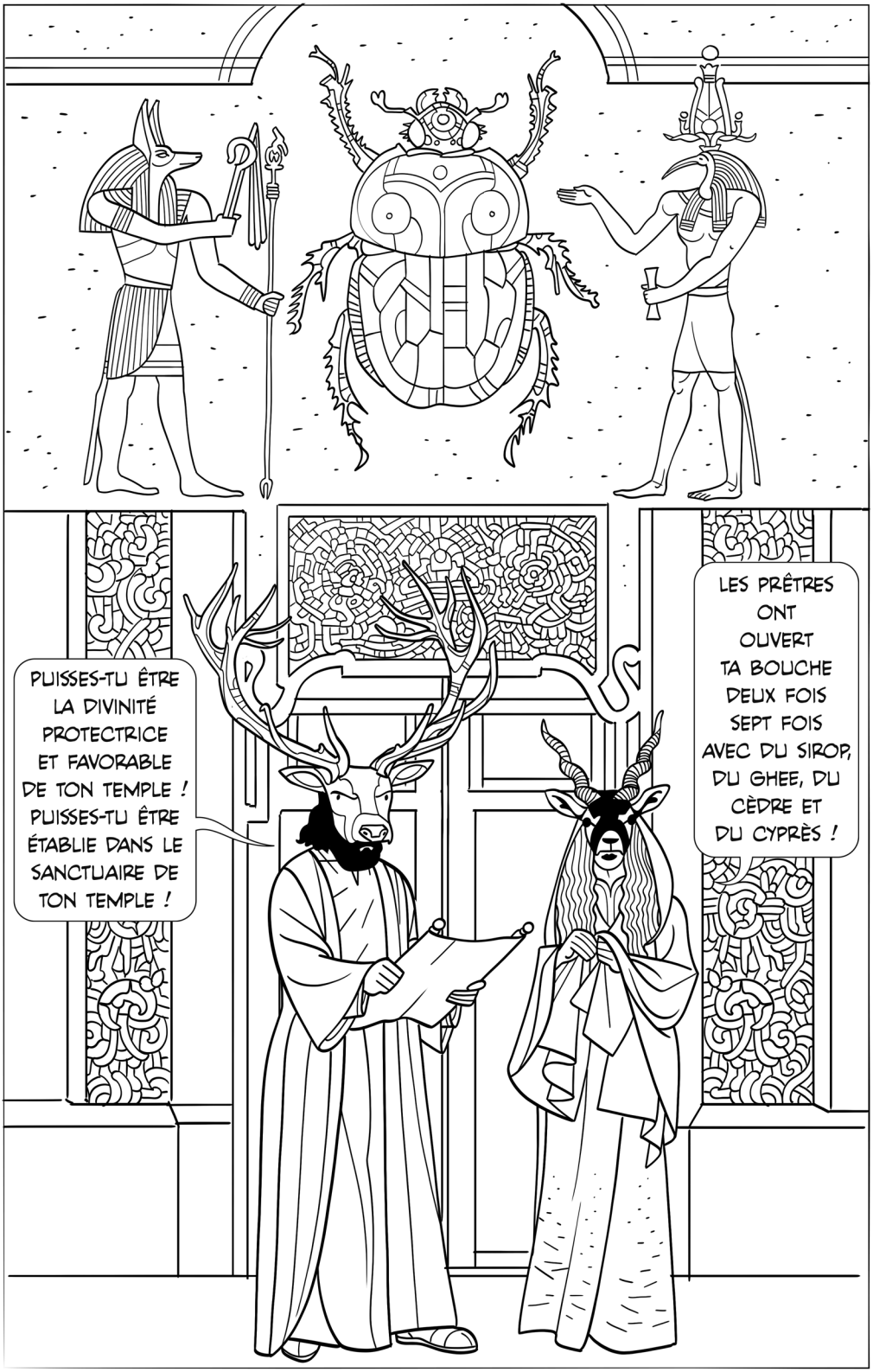
Le personnage s'améliore au fur et à mesure de ses aventures. Non pas à cause des aventures qui se suffisent à elles-mêmes, mais durant les temps de pause dont il bénéficie pour réfléchir, s'entraîner, prendre du recul, rencontrer des gens, prendre des conseils, etc. En somme, il gagne des points d'expérience à chaque fois qu'il peut faire le point avec ses orteils.

Le personnage reçoit des points d'expérience lors des repos, même si ceux-ci adviennent en plein milieu d'une séance de jeu ou s'il bénéficie de plusieurs repos au cours d'une même séance.

D'une manière générale, un personnage reçoit 1 XP pour chaque heure de jeu effective entre deux repos. Les heures entamées comptent ou non selon le bon vouloir de la maîtresse de jeu et l'intensité de la partie. Les personnages reçoivent aussi un ou plusieurs points supplémentaires à la fin d'une grosse aventure.

La joueuse peut choisir de conserver ces points d'expérience pour plus tard, mais elle ne peut les dépenser que durant une ellipse, jamais en plein milieu d'une aventure.

| Pour... | XP à dépenser |
|---|---|
| Augmenter une qualité d'un point | Somme du rang actuel et du rang à atteindre |
| Augmenter un talent d'un point | Le rang à atteindre +1 |
| Augmenter un apprentissage d'un point | Le rang à atteindre |
| Ouvrir un nouvel apprentissage à 0 | 1 |
| Développer un nouvel aspect | 4 |
| Noter un nouvel atout | 4 |
| Acheter un point d'héroïsme | 1 |
| Inscrire une pièce d'équipement dans son inventaire | 1 |


PUISSES-TU ÊTRE LA DIVINITÉ PROTECTRICE ET FAVORABLE DE TON TEMPLE ! PUISSES-TU ÊTRE ÉTABLIE DANS LE SANCTUAIRE DE TON TEMPLE !
LES PRÊTRES ONT OUVERT TA BOUCHE DEUX FOIS SEPT FOIS AVEC DU SIROP, DU GHEE, DU CÈDRE ET DU CYPRÈS !

# La Magie

Certains univers *pulp* possèdent une dimension surnaturelle et les personnages peuvent développer des apprentissages spécifiques appelés **DONS MAGIQUES**.

## Les dons

On appelle « don » tout pouvoir magique qui peut être noté sous la forme d'un apprentissage : Glaymore, Magie du Sang, Téléportation, Télékinésie, Chat, Mahôtsukai, Chamane, etc. Il existe des milliers de dons différents, en fonction des régions, des traditions, des superstitions, des enseignements, des peuples, des lignées, etc.

Un don doit pouvoir être complètement décrit par un mot simple, comme les autres apprentissages. Par ailleurs, une même magie n'est jamais décrite par plusieurs apprentissages différents. Tous les pouvoirs liés à un don magique sont accessibles dès le commencement, même les plus puissants – au risque de se brûler les ailes.

L'étendue des pouvoirs et des effets magiques liés à un don dépendent des joueuses et de la maîtresse de jeu. Il est préférable de se mettre grosso-modo d'accord avant de commencer à jouer, mais il est vraisemblable que les aventures amèneront des opportunités ou de nouvelles idées inattendues qu'il faudra gérer en temps réel.

D'une manière générale, on distingue deux types de dons :

- Les **PRODIGES** sont des dons magiques précis ou très peu polyvalents, basés sur un mot-clef simple : *Feu*, *Ombre*, *Électricité*, *Voir*, *Précision*, *Vitalité*, *Chat*, *Lumière*, *Voyage*, *Ondes*, *Ectoplasme*, *Pensées*, *Téléportation*, *Sang*, *Machines*, *Invisibilité* et ainsi de suite. Il est impossible, ou toujours difficile, d'apprendre un prodige au cours des aventures. Ce sont souvent des dons de naissance ou liés à la nature du personnage. L'inspiration principale, le maître étalon, des prodiges de Cheap Tales, c'est, bien entendu, le *Hellboy* et *les agents du BPRD* de Mike Mignola : des personnages possédant un seul pouvoir, pas forcément puissant, mais qui les distingue et leur donne un avantage indéniable dans bon nombre de situations. Ces prodiges, peuvent être bien variés : de l'extrême sens de l'observation d'Adrian Monk (dans la série éponyme) au pouvoir pyrokinétique de Liz Sherman (dans Hellboy).

☠ Les **THAUMATURGIES** sont des dons polyvalents aux multiples applications : Glaymore, Magie des pactes, Archimagie, Sorcellerie, Rituels, Chamanisme et ainsi de suite. Ce sont, très souvent, des apprentissages que l'on peut acquérir au cours de sa vie en étudiant des livres ou auprès d'un maître. Les pouvoirs sont plus larges, mais souvent plus difficiles à mettre en œuvre, avec des composantes somatiques et matérielles plus conséquentes. Ils nécessitent parfois des recherches préalables (pour ne pas faire de bêtises) ou la réunion de conditions particulières (de nuit, à midi, sous la lune, quand il pleut, dans une église et ainsi de suite).

Certains dons peuvent être complètement incontrôlés. La maîtresse de jeu peut assigner un score de son choix à un tel don et la dépense d'énergie est toujours divisée par deux. Par contre, c'est elle et uniquement elle qui détermine quand et comment de tels pouvoirs se déclenchent – jusqu'à ce que le personnage ait pu racheter le rang de l'apprentissage avec des XP pour en prendre le contrôle.

## Les marques magiques

Apprendre ou développer une magie, quelle que soit son origine, est un acte qui marque profondément la nature des individus, dans leur chair et dans leur esprit. Parfois, seule leur aura est modifiée ; d'autres fois, des stigmates physiques apparaissent ou ils développent des dérangements psychologiques.

Chaque rang développé dans un prodige ou une thaumaturgie laisse une trace précise qu'il faut noter – parfois sous la forme d'aspects, notamment si la magie choisie est particulièrement puissante et/ou corruptrice ; parfois sous la forme de simples marques physiques ou de tics psychologiques, à inscrire dans l'espace de description du personnage.

Généralement, une personne avisée peut repérer ces signes : le personnage peut utiliser son rang d'apprentissage pour remarquer si une personne est douée de magie ou non. Il est néanmoins possible de prendre des aspects pour dissimuler les marques.

Voici une manière de considérer les marques, entièrement optionnelle mais qui fonctionne bien. Les marques d'un prodige sont essentiellement cosmétiques – elles suffisent pour se faire remarquer, mais sans plus. Par contre, chaque rang dans une thaumaturgie ouverte, puissante ou étendue, se paye d'un aspect qui représente le pouvoir qui affaiblit l'individu. Il ne s'agit pas forcément de corruption débilitante – le mage blanc qui reste trop longtemps enfermé dans son bureau pourra simplement gagner des désavantages liés aux actions physiques ou à l'endurance...

**Quelques exemples de marques :** *Je ne supporte plus le soleil direct*, *Des habitudes alimentaires surprenantes et écœurantes*, *Mal au dos et sciatiques*, *Pervers polymorphe*, *Hallucinations et épisodes psychotiques*, *Mes ennemis vivent dans les reflets des vitrines*, *Une pilosité exacerbée*, *Sourd comme un pot*, *De bien curieuses obsessions*, *Une peau couverte d'écailles blanchâtres*, *Un troisième œil au milieu du front*, etc.

# Les points de pouvoir

Tous les êtres vivants possèdent des points de pouvoir. C'est un peu à l'âme ce que les points de vie sont au corps. Plus étrange, certains lieux possèdent des points de pouvoir – et même le temps semble concerné.

## Les points de pouvoir des humains

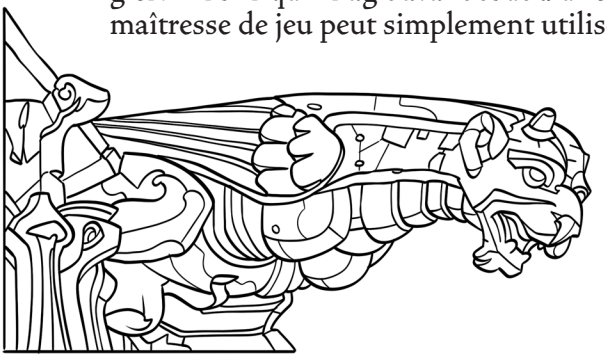
Un humain adulte normal possède 3 points de pouvoir. Étonnamment, les adolescents (juste après la puberté) ont un peu plus de points de pouvoir – c'est sans doute ce qui explique les éruptions mystiques et accidentelles qui se déclenchent parfois à cette époque de la vie et qui sont presque toujours effrayantes et dévastatrices ; c'est aussi peut-être ce qui donne de l'intérêt aux vierges sacrificielles.

Un humain qui suit un entraînement spécifique ou qui se découvre des pouvoirs mystiques possède 10 points de pouvoir ou plus. Les gens entraînés sont plus forts spirituellement. C'est le cas de tous les personnages.

## Récupérer les points de pouvoir

Une fois qu'une personne a dépensé des points de pouvoir, elle doit les récupérer :

- Un humain non-entraîné, qui a perdu des points de pouvoir par accident ou par drain, récupère, en moyenne, un à trois points de pouvoir par repos.
- Un magicien regagne tous ses points de pouvoir après un repos ou 1d3 points après un répit.
- Il peut arriver que, par malheur, un magicien en vienne à perdre des points de vie à la suite de l'utilisation d'un sortilège trop puissant pour lui ou parce qu'il ne lui restait pas beaucoup de points de pouvoir. Il est alors coupé du pouvoir et de ses capacités magiques au moins jusqu'au prochain repos. Cela n'arrive pas à chaque fois, ni pour toutes les magies. Disons qu'il s'agit avant tout d'une convention dramatique que la maîtresse de jeu peut simplement utiliser quand l'histoire l'exige.



## Les points de pouvoir des créatures surnaturelles

Les créatures surnaturelles ont aussi des points de pouvoir. En moyenne, elles sont assez proches des humains entraînés (entre 10 et 20 points) mais certaines peuvent être beaucoup, beaucoup, plus puissantes. C'est notamment le cas des esprits et élémentaires – ce sont des êtres entièrement composés de pouvoir et c'est ce pouvoir qui leur donne, temporairement, un corps matériel. Un seigneur élémentaire ou démoniaque peut ainsi posséder plusieurs dizaines de points de pouvoir.

## Les points de pouvoir des lieux

Le pouvoir est invisible, tout comme de nombreuses forces de la nature. Mais il y est bel et bien présent, tout comme l'électromagnétisme. Les recherches des parapsychologues et des occultistes ont montré que le pouvoir suivait certains chemins étranges au travers des mondes. On appelle ces chemins les **ardes** (ou ley-lines) et lorsque plusieurs ardes se croisent, elles forment des nexus – le pouvoir y est plus fort que partout ailleurs. Les chercheurs sont souvent surpris de constater que, partout où on trouve des nexus, les hommes ont construit des monuments importants : cercles de pierre, tours ou cathédrales.

Les ardes sont une source apparemment inextinguible d'énergie et les nexus sont encore plus puissants. Les gens de talent peuvent se tenir sur ou près d'une arde et utiliser, plus ou moins librement, son énergie. On y récupère son pouvoir plus vite, il est possible de lancer des rituels plus puissants. C'est encore plus vrai sur les nexus.

## Les points de pouvoir du temps

De même, le temps qui passe, comme les trois autres dimensions, possède ses propres ardes. On ne peut les suivre physiquement, mais on peut attendre qu'elles apparaissent en temps et en heure. Au cours de ces événements particuliers – éclipses, équinoxes, solstices, alignements astronomiques, aube, crépuscule, midi, minuit et ainsi de suite – le pouvoir semble pulser et il est possible d'en profiter.

## Voler ou échanger le pouvoir

Certains mystiques et la plupart des sorciers savent comment voler, prendre ou échanger des points de pouvoir. Il est toujours possible de recevoir plus de pouvoir que son total naturel, mais ils disparaissent rapidement (un point toutes les quelques secondes).

Il est possible de prendre des points de pouvoir avec ou sans la permission d'une personne, mais on ne peut jamais la mettre « à sec ». Par ailleurs, si on abuse, la personne s'en rend compte. Généralement, on ne peut pas voler plus d'un tiers des points de pouvoir d'une personne non consentante et pas plus des deux tiers d'une personne consentante – il faut alors réussir un jet de Chance avec, éventuellement, l'Esprit de la personne réticente en malus. Notons qu'il est impossible de voler du pouvoir à une personne éveillée à la magie si elle n'est pas pleinement consentante. À moins de la sacrifier, bien entendu.

## Sacrifices

La manière la plus terrible de prendre du pouvoir à une créature vivante est de la tuer. C'est là que les sacrifices animaux et humains rentrent en jeu. Pour des raisons inconnues des érudits, les points de pouvoir d'un individu doublent au moment de sa mort. Un personnage particulièrement mauvais pourra considérer comme normal de voler le pouvoir (doublé) d'une créature qu'il vient de tuer. Attention pour les personnages ayant un peu de morale : le fait de pratiquer des sacrifices sanglants peut corrompre l'âme et l'esprit. On comprendra pourquoi il est intéressant de sacrifier une vierge à l'exclusion de tout autre humain normal si on se rappelle que les adolescents sont fort bien pourvus en pouvoir.

# Utiliser un don

Pour utiliser un don, la joueuse effectue un test de Qualité + Apprentissage, avec d'éventuels aspects applicables. La qualité la plus souvent utilisée est certainement Esprit, mais selon les pouvoirs et les circonstances, la joueuse peut solliciter les autres qualités.

La joueuse applique la difficulté correspondant au cercle du pouvoir.

Si le test est réussi (sur un résultat final de 9+), la magie a fonctionné et le personnage ne dépense pas de points de pouvoir.

En cas d'échec, la magie fonctionne, mais le personnage doit dépenser le pouvoir indiqué. S'il n'a pas assez de points de pouvoir, il doit compenser avec des points de vie – au coût exorbitant de deux points de vie par point de pouvoir manquant ! Une capacité trop puissante peut littéralement consumer le magicien.

| Cercle du don | Difficulté | Pouvoir |
|---|---|---|
| 1 | +1 | 1 |
| 2 | 0 | 5 |
| 3 | -2 | 10 |
| 4 | -5 | 15 |
| 5 | -8 | 20 |

## Le temps et l'espace

Par principe, un don a un effet limité dans le temps et dans l'espace : c'est maintenant (des effets instantanés) et ici (au toucher ou à très courte portée). Dès qu'il faut dépasser ces limites, le personnage doit se fatiguer un peu.

Quelque que soit le résultat du jet de dé, le personnage doit payer un surcoût en points de pouvoir égal au niveau du sort et ceci pour chacune des augmentations suivantes :

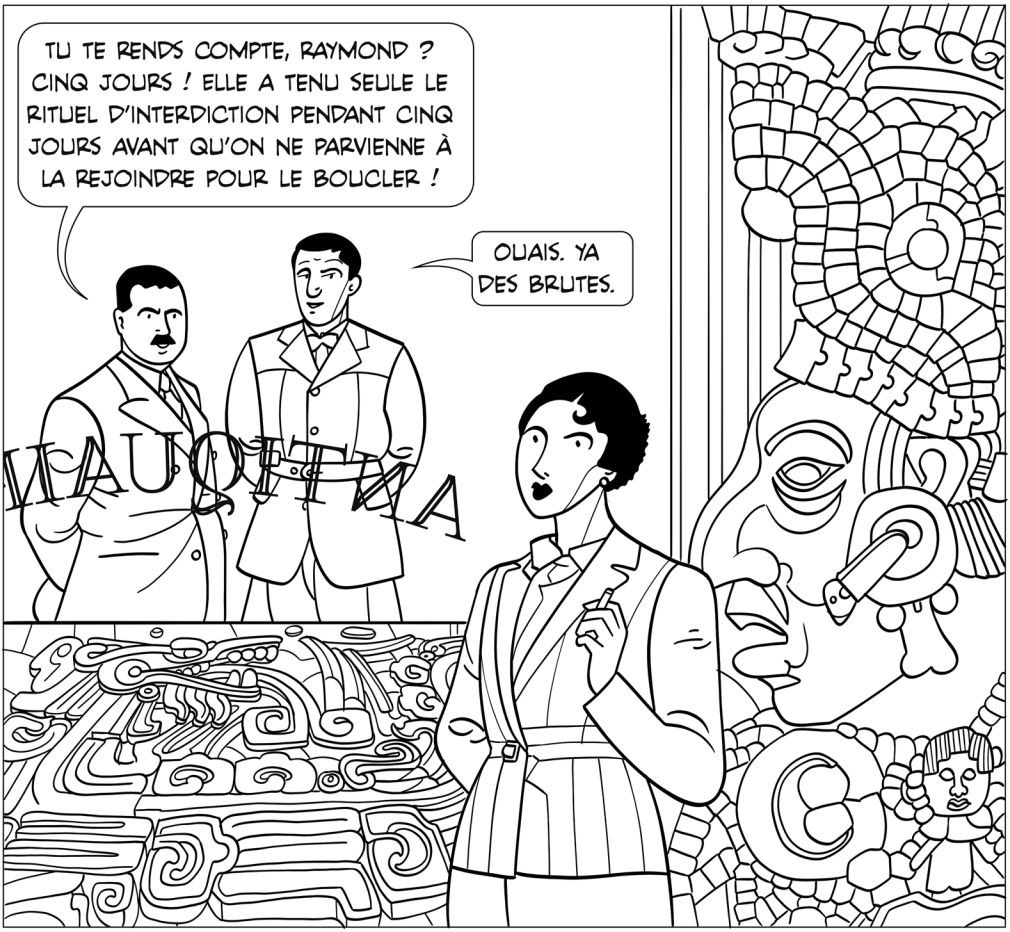
- Les effets d'un sort durent jusqu'à la prochaine aube ou au prochain crépuscule.
- Le sort atteint une cible qui est à portée de vue, mais pas à côté du personnage.

## Les effets de la magie

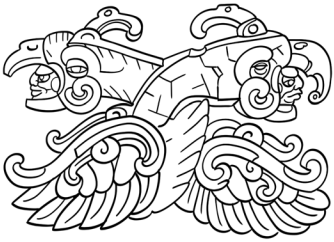
Un don permet tout et n'importe quoi – tant que ça reste dans le domaine de définition du pouvoir :

- Créer ou modifier des aspects.
- Créer et détruire, soigner et blesser.
- Obtenir des effets uniques et surnaturels (se transformer, voler, se téléporter, modeler la matière ou en changer la nature, etc.)
- Bénéficier d'un bonus permanent, égal au rang du don, que la magie accorde naturellement dans un ou plusieurs domaines particuliers – ce bonus ne coûte jamais de points de pouvoir et ne s'applique qu'au personnage – par exemple, un personnage possède un prodige « Chat » qui lui donne en permanence une vision dans le noir, de manière naturelle.

Le tableau suivant donne quelques pistes pour déterminer la puissance d'un pouvoir :



MAUGITMA



| Cercle du pouvoir | Effets | Dégâts | Soins |
|---|---|---|---|
| 1 | Un effet que l'on pourrait obtenir sans beaucoup d'effort, de manière naturelle, pour peu qu'on ait le temps et le matériel. | Gêne mineure passagère (1 point de dégâts – ça permet surtout de passer une prouesse de combat !) | Secouer un allié à distance et lui redonner un point de vie. |
| 2 | Un effet important qu'on ne pourrait obtenir qu'avec quelques connaissances techniques, du temps et du matériel si on devait l'accomplir par des méthodes normales. | Dégâts à mains nues (1d6 + une qualité au choix selon l'élément d'attaque). | Soins mineurs : redonner 1d6 points de vie ou soigner une maladie relativement bénigne |
| 3 | Un effet qu'on pourrait sans doute obtenir de manière conventionnelle, mais qui demanderait beaucoup d'efforts, de technique, de matériel et de temps. | Dégâts d'une arme (1d6 + une qualité au choix selon l'élément d'attaque). | Soins majeurs : redonner 1d6 ^ points de vie ou soigner une maladie grave |
| 4 | Un effet que seule la magie peut réellement obtenir, car il contrevient aux règles physiques et naturelles du monde. | Dégâts importants (1d6 explosif sur une zone) et un effet spécial un peu lourd en plus (comme une prouesse supplémentaire gratuite par exemple ou la possibilité d'affecter des matériaux normalement impossibles à détruire). | Soins supérieurs : régénérer un membre ou effacer une case ***sonné***. |
| 5 | Un effet majeur, fondamental, qui change la nature du monde ou son apparence. | Désintégration immédiate | Résurrection (à condition que cela soit encore crédible – au maximum quelques minutes après la mort) |

# Table des Matières

Introduction ..... 1
*Comment ça marche* ..... 2

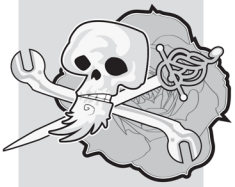
Le personnage ..... 5
Créer un personnage ..... 5
Comparer ..... 6
Les qualités ..... 8
*Vigueur* ..... 8
*Agilité* ..... 8
*Esprit* ..... 9
*Chance* ..... 9
Les talents ..... 10
*Adrénaline* ..... 10
*Vaillance* ..... 10
*Concentration* ..... 10
*Éveil* ..... 11
Les apprentissages ..... 12
Les aspects ..... 14
Les atouts ..... 18
Les points de vie ..... 19
Les points de pouvoir ..... 19
Les points d'héroïsme ..... 19
L'inventaire ..... 20
*Armes* ..... 21
*Les personnages et leurs finances* ..... 21

**La mécanique de jeu** ..... 23
Le temps qui passe ..... 23
La règle d'or ..... 24
Agir ..... 24
*Lancer les dés* ..... 24
*Exemples* ..... 25
*Modificateurs de difficulté* ..... 26
*Lire et interpréter les résultats* ..... 27
*Réussite partielle* ..... 28
*Échec* ..... 29
*Réussites exceptionnelles* ..... 29
*Réussites légendaires* ..... 29
*Effets spéciaux* ..... 30
*Oppositions* ..... 30
*Entraide* ..... 31
*Coopération* ..... 31
*Échelle de comparaison* ..... 31
Utiliser les aspects ..... 32
*Avantages et désavantages* ..... 32
*Aspects héroïques* ..... 32
*Aspects circonstanciels* ..... 33
Utiliser les points d'héroïsme ..... 34
*Dépenser ses points* ..... 34
*Regagner ses points* ..... 35
Utiliser les points de pouvoir ..... 36
Les bagarres ..... 37
*Les actions* ..... 37
*Initiative* ..... 37
*Attaquer* ..... 38
*Risques et prouesses* ..... 40
*Prouesses* ..... 40
*Risques* ..... 41
*Dégâts* ..... 42
*Esquive* ..... 42
*Parade* ..... 42
*Bottes secrètes* ..... 43

Les figurants ..... 44
*Les brutes* ..... *44*
*Les hommes de main* ..... *45*
*Les antagonistes* ..... *45*
La santé ..... 46
*Touché et sonné !* ..... *46*
*Hors de combat* ..... *46*
*Jusqu'au bout* ..... *46*
*La santé des figurants* ..... *46*
*Répit et repos* ..... *47*
*Les blessures graves* ..... *47*
*Les poisons et les effets mortels* ..... *48*
L'expérience ..... 49

**La magie ..... 51**

Les dons ..... 51
*Les marques magiques* ..... *53*
Les points de pouvoir ..... 54
*Les points de pouvoir des humains* ..... *54*
*Récupérer les points de pouvoir* ..... *54*
*Les points de pouvoir des créatures surnaturelles* ..... *55*
*Les points de pouvoir des lieux* ..... *55*
*Les points de pouvoir du temps* ..... *55*
*Voler ou échanger le pouvoir* ..... *56*
*Sacrifices* ..... *56*
Utiliser un don ..... 57
*Le temps et l'espace* ..... *57*
*Les effets de la magie* ..... *58*



# CHEAP TALES

Nom _____

Description _____

XP ____ / ____

Points de vie

Sonné

Points de pouvoir

Points d'héroïsme

1XP

## Qualités

Vigueur ____

Agilité ____

Esprit ____

Chance ____

## Talents

Adrénaline ____

Vaillance ____

Concentration ____

Éveil ____

## Apprentissages

_____ ____

_____ ____

_____ ____

_____ ____

_____ ____

_____ ____

_____ ____

## Atouts

_____

_____

_____

## Aspects

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

## Inventaire

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

## Points d'héroïsme

– **Baraka** : relancer un jet.
– **Décalage** : décaler le résultat d'un jet.
– **Exploit** : activer un aspect héroïque.
– **Rebondissement** : créer un aspect.
– **Second souffle** : soins complet des pv.
– **Secoue-toi** : annuler un état *sonné*.

+ **Audace** : accomplir un acte héroïque avec abnégation.
+ **Bakshich** : corrompre le meneur de jeu.
+ **Catastrophe** : subir un échec critique.
+ **Faiblesse** : activer un aspect en faille.
+ **Gain** : dépenser 1 XP.
+ **Scoumoune** : accepter une frustration imposée par le meneur de jeu.

## Points de pouvoir

**Magie** : alimenter un don magique.
**Effort** : +X à un jet, après le jet.
**Volonté** : absorber la perte de 2pv.
**Grandeur** : 10 points pour 1 point d'héroïsme.

## Prouesses

**Coup précis** : diviser la protection par deux.
**Cascade** : accomplir une manoeuvre complexe et agir.
**Contre-attaque** : porter une attaque contre un adversaire qui attaque si le personnage est en posture non-offensive ce tour.
**Coup violent** : ajouter 1d6 dégâts.
**Dégager le terrain** : éliminer 1d6 brutes ou 1d3 hommes de mains.
**Double attaque** : placer une seconde attaque si la première touche
**Opportunisme** : créer un aspect temporaire chez l'adversaire.
**Placement** : bonus de +2 au prochain jet.
**Prudence** : éveil +1 pour le tour.

## Expérience

**Augmenter une qualité d'un point** : somme du rang actuel et du rang à atteindre
**Augmenter un talent d'un point** : le rang à atteindre +1
**Augmenter un apprentissage d'un point** : le rang à atteindre
**Ouvrir un nouvel apprentissage à 0** : 1
**Développer un nouvel aspect** : 4
**Noter un nouvel atout** : 4
**Acheter un point d'héroïsme** : 1
**Inscrire une pièce d'équipement dans son inventaire** : 1